КНИГА ПЕРВАЯ

©2009 Wizards of the Coast LLC

Лабиринт Громового шпиля

Участники проекта

Дизайн
Ричард Бейкер и **Майк Мирлс**

Редактирование
Грег Билсленд и **Джереми Кроуфорд**

Разработчик и главный редактор
Билл Славичек

Менеджер отдела концепции и разработки механики
Энди Коллинз

Менеджер отдела концепции и разработки сюжета
Кристофер Перкинс

Директор отдела исследований и разработки
Билл Славичек

Арт-директор
Райан Сансавер

Графическое оформление
Эмми Тандзи

Рисунок обложки
Уилльям О'Коннор

Художники-иллюстраторы
Рон Лемен, Луцио Парилло, Джим Пэвелек

Карты и схемы
Майк Шлей, Джейсон Энгл

Специалист полиграфического производства
Ангелика Локотц, Эрин Доррис

Руководитель производства
Синда Каллавей

Перевод
Landor

Верстка
Merug

Отдельное спасибо Брендону Даггерхарту, создателю Царства Теней

Dungeons & Dragons, D&D, d20, d20 System, Wizards of the Coast, Книга игрока, Руководство Мастера, Бестиарий, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizard или персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищен законом об авторском праве Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержавших в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Данное произведение является продуктом художественного вымысла, любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

300-21741740-002 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано в июле 2008
ISBN: 978-0-7869-4872-7
Наш сайт в Интернете www.wizards.com/dnd и www.dndinsider.com

Перевод осуществлён студией фэнтези «PHantom»
Сайт переводчиков в Интернете www.phantom-studio.ru

Введение

Под штормовой вершиной горы Громовой Шпиль лежит Лабиринт — древний, разрушенный город минотавров. Уже двадцать лет верхними уровнями города управляет орден волшебников «Маги Сарууна», создав относительно безопасное место под названием Семиколонный Зал. Сюда приходят подземные обитатели, чтобы торговать с магами и малочисленными обитателями сверху, знающими об этом месте. Люди, полурослики, дварфы, дуэргары, гоблины, орки, троглодиты и многие другие приходят в зал совершать сделки под присмотром Магов Сарууна и их огромных механических минотавров. У магов есть одно правило — в Семиколонном Зале должен поддерживаться порядок. Посетители, покинувшие безопасность зала и отправившиеся в Лабиринт, делают это на свой страх и риск. Во тьме Лабиринта не действуют ни законы, ни перемирия Семиколонного Зала.

Лабиринт Громового Шпиля это приключение для игры Dungeons & Dragons для персонажей 4—6 уровня. Для игры вам понадобится *Книга игрока*, *Бестиарий* и *Руководство Мастера*. *D&D Dungeon Tiles* и *D&D Миниатюры* помогут усилить впечатление от игры.

Вы можете использовать *Лабиринт Громового Шпиля* как отдельное приключение, а можете сделать его продолжением событий приключения *H1: Крепость Царства Теней*. Здесь приводится информация о том, как связать эти события с предыдущим приключением (если, конечно, вы этого хотите), а также наводки на следующее приключение в этой серии, *H3: Пирамида Теней*. Вы можете свободно использовать или игнорировать эти зацепки, лишь бы игра соответствовала духу вашей кампании.

Предыстория

Много веков тому назад минотавры построили под горой Громовой Шпиль город Саруун Кель. Саруун Кель вскоре стал центром деспотичного королевства минотавров, покоряющего окрестные земли. Однако триста лет тому назад сражение за трон Саруун Келя вылилось в гражданскую войну. Разозлившись на то, что минотавры всё в больших количествах поклонялись божеству Торогу, демонический повелитель Бафомет проклял их бессмысленной яростью. После того как одна фракция была уничтожена, победители начали сражаться друг с другом, пока в руинах когда-то величественного города не осталась жалкая горстка минотавров.

За прошедшие столетия в лабиринт руин спускались многочисленные искатели приключений в поисках оставленных сокровищ. Мало кто из них выжил. Примерно 25 лет тому назад к горе пришли три волшебника — Хасифир, Ниам и Самазар. Волшебники вместе с прислугой провели в руинах несколько долгих месяцев. Среди магических предметов, возвращённых ими, было несколько управляющих амулетов, позволивших им управлять бронзовыми сторожами, механизмами минотавров, построенными во времена их расцвета. Волшебники использовали бронзовых сторожей для очистки верхнего уровня руин, основав здесь оплот — Семиколонный Зал.

За последующие двадцать лет эти основатели создали орден Магов Саруунa и сделали Семиколонный Зал безопасным проходом к жителям Подземья. Маги расчистили древние подземные магистрали, созданные минотаврами, чтобы торговать с подземными жителями самим, и чтобы прочие обитатели с поверхности могли делать то же самое.

Сейчас в Семиколонный Зал приходят дварфы, дуэргары, дроу и прочие существа, чтобы торговать драгоценными камнями, золотом, редкими металлами и прочими товарами. Под бдительным надзором магов в капюшонах и их бронзовых слуг, в Зале поддерживается шаткое перемирие, но в сумраке лабиринта по-прежнему таятся жуткие опасности.

Из-за интриг мага-отступника хрупкое перемирие под горой Громовой Шпиль находится в опасности. Долине Нентир угрожают работорговцы, действующие под горой, а также прочие опасности.

Обзор приключения

Лабиринт Громового Шпиля по существу является четырьмя приключениями в одном. Игровые персонажи будут исследовать несколько небольших подземелий, перемещаясь по ходу развития событий из одного места в другое.

Искатели приключений приходят в Лабиринт в поисках Кровавых Пожирателей, гоблиноидов-работорговцев. Они вскоре найдут укрытие Кровавых Пожирателей в месте под названием **Зала Глаз**. В первой части приключения ИП встретят Кровавых Пожирателей в их укрытии и обнаружат связь с дуэргарами клана Гриммержуль.

После этого искатели приключений проникают в **Рогатую Крепость**, оплот клана дуэргаров Гриммержуль. После сражения с дуэргарами и их союзниками, ИП обнаружат новые нити заговора, что отправят их дальше в Лабиринт на поиски гноллов Черноклыков в месте, называемом Колодцем Демонов.

В **Колодце Демонов** искатели приключений встретятся с опасными чудовищами, включая группу гноллов, возглавляемую Малдриком Шрамоделом, адептом демонического лорда Йеногу. Гноллы Черноклыки ищут в Колодце Демонов магические предметы для Пальдемара, Саруунского мага-отступника, ставшего поклоняться Векне, злому богу некромантии и тайн. Находясь в Колодце Демонов, искатели приключений узнают о том, что Пальдемар находится в союзе с гноллами, и что за всей коварной деятельностью Лабиринта стоит маг-отступник.

В конце приключения персонажи сталкиваются с Пальдемаром в **Башне Тайн**, крепости, скрытой в Лабиринте и посвящённой Векне. Только уничтожив этого злобного волшебника, искатели приключений смогут порушить его планы по уничтожению долины Нентир.

Как использовать это приключение

Лабиринт Громового Шпиля — это приключение для игры Dungeons & Dragons, состоящее из четырёх частей. В приключении участвует отряд из пяти игровых персонажей (ИП) от 4 до 6 уровня. Вы легко можете продолжить приключение, добавив свои собственные сцены и зацепки.

Оба буклета, находящиеся в этом издании, предназначены для Мастера. Если вы хотите пройтись по *Лабиринту Громового Шпиля* в качестве игрока, не читайте дальше.

Лабиринт Громового Шпиля состоит из следующих частей:

1. В *Первой книге приключения* (это буклет, что вы держите в руках) Мастеру предоставляется обзор Лабиринта горы Громовой Шпиль. Сюда входят сцены начала приключения, описание важных мастерских персонажей (МП), описание важных мест, иллюстрации мест и противников, случайные сцены, а так же несколько новых чудовищ.

2. Во второй книге содержится основная часть всего приключения, включая множество возможных сцен, происходящих в Лабиринте. Сцены поделены на четыре раздела: Зала Глаз, Рогатая Крепость, Колодец Демонов и Башня Тайн. Кроме того, в этом буклете приводятся несколько интерлюдий, которые могут происходить между этими частями.

3. Большая карта, содержащая изображение трёх важных мест для сцен. Карта создана в масштабе, позволяющем использовать *D&D Миниатюры*.

4. Папка для хранения буклетов и карты.

Если вы — Мастер...

Для начала прочтите *Первую книгу приключения* и ознакомьтесь с первой частью *Второй книги приключения* (Зала Глаз). В свободное время прочтите оставшуюся часть *Второй книги приключения*, по одной части приключения за раз.

Начало

Предоставьте игрокам информацию из части «Начало приключения» (страница 4), и начните сцену А1—1 (страница 10).

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда приключение начинается, игровые персонажи отправляются к горе Громовой Шпиль. Для ознакомления с местностью вокруг Громового Шпиля вы можете использовать карту долины Нентир из *Руководства Мастера*, или можете поместить Громовой Шпиль в любое место вашего собственного мира.

Используйте одну или несколько из нижеприведённых зацепок для предоставления ИП мотиваций для путешествия к горе и чтобы дать им причину для отправки в приключение. Использование одной или нескольких таких зацепок также даст ИП возможность получить дополнительный опыт, выполнив определённые задания.

Зацепка: По следам Кровавых Пожирателей

Кровавые Пожиратели, банда гоблиноидов-работорговцев, упоминалась в письме, попавшем в руки правителю Зимней Гавани Пэдрэйгу (если отряд сам проходил приключение *H1: Крепость Царства Теней*, то найти и передать письмо могли они сами). В письме сказано следующее:

«Приветствую, Каларэль. Я недавно узнал о твоей деятельности в нашей области, и хочу сделать тебе предложение. Если ты, находясь здесь, захватишь гуманоидов, мы с радостью купим их у тебя. Нашим союзникам дуэргарам в Громовом Шпиле нужно много рабов. Если ты заинтересован, пошли ко мне посланника. Путь покажут мои курьеры». И подпись: «Вождь Кровавых Пожирателей Кранд».

Беспокоясь о том, что рядом с Зимней Гаванью действует банда работорговцев, Пэдрэйг просит искателей приключений проверить достоверность письма, определить опасность для Зимней Гавани и жителей долины Нентир, и, если это возможно, приложить все силы к устранению угрозы.

Лорд Пэдрэйг просит, чтобы ИП отправились к горе Громовой Шпиль, и нашли дуэргаров. «Найдите тёмных дварфов, чтобы выйти на Кровавых Пожирателей и их злобного вождя», — говорит он.

Альтернатива: ИП сами решают расследовать письмо, без предложения Пэдрэйга. Если они рассказывают о своих планах кому-нибудь в Зимней Гавани, к ним приходит Пэдрэйг и предлагает сделку.

Опыт за задание: 1 250 Оп (основное задание) за нахождение Кровавых Пожирателей, устранение вождя Кранда и уничтожение банды работорговцев. Кроме того, Лорд Пэдрэйг награждает искателей приключений 1 000 зм за доказательства того, что угроза устранена.

Зацепка: Спасение рабов

Кровавые Пожиратели захватили дюжину жителей Ривердаун, одной из шести деревень, составляющих селение Харкенволд. Слух об этом достиг сестры Линоры, жрицы Авандры, служащей Зимней Гавани и окружающим фермам. Она просит искателей приключений вмешаться. «Вы уже послужили Зимней Гавани и людям всей долины Нентир, — говорит она. — Не откажете ли вы нам ещё в одной просьбе?»

Сестра Линора рассказывает, что молодой охотник из той деревни шёл по следам Кровавых Пожирателей и их пленных, пока они не дошли до Торгового Тракта, ведущего на южные склоны горы Громовой Шпиль. После этого он свернул в город Фолкрест за помощью. Линора узнала об этом и тут же обратилась за помощью к искателям приключений.

Альтернатива: Искатели приключений проходят через Харкенволд и получают приглашение от барона Стокмера. Барон наслышан о подвигах этих искателей приключений, и он умоляет их пойти за работорговцами и спасти пленников.

Опыт за задание: 1 000 Оп (основное задание), и барон Харкенволда предоставляет 500 зм в награду за спасение пленных и их безопасное возвращение в деревню.

Зацепка: Торговое задание

Барвину Вилдарсону, владельцу «Лавки Барвина» в Зимней Гавани, нужна группа лиц, согласных представить его в торговой сделке. Он придёт к искателям приключений только если решит, что может доверить им такое задание. «Сделать это нужно по-тихому, — говорит Барвин. — В этой долине у меня есть конкуренты, желающие узнать мой источник самых... экзотических... товаров. Могу ли я положиться на вашу помощь и способность хранить чужие секреты?»

Если ИП соглашаются, Барвин рассказывает им о Семиколонном Зале. «Это довольно гадкое место под горой Громовой Шпиль, но у меня есть там свои связи, а вы, если что, сможете за себя постоять. Я уверен, вы не вляпаетесь в неприятности, с которыми не сможете справиться. Найдите Гендара и скажите ему, что вы от меня. Он даст вам мои товары, а вы передайте ему вот этот контейнер». Барвин передаёт маленький запертый контейнер размером с большой кинжал одному из игровых персонажей.

«Помните, — говорит Барвин, — Гендару вы можете сказать моё имя, но не используйте его на каждом углу».

Сделка: Барвин не может отправиться в Семиколонный Зал, потому что он должен огромную сумму денег Бруггу, громиле-огру, служащему Магам Саруула. Сейчас у него нет таких денег, а также нет желания испытать на себе ярость огра, так что он просит, чтобы персонажи вместо него заключили обмен с Гендаром. Он надеется, что эта сделка решит его финансовые проблемы, по крайней мере, на какое-то время. Контейнер заперт (чтобы открыть, нужна проверка Воровства со Сл 30). В нём находится кинжал, вырезанный в стиле тифлингов и изготовленный в стародавние времена империи тифлингов. Гендар согласен обменять кинжал на приносящие удачу камни дроу. У Барвина есть клиент, собирающий подобные реликвии, и он согласился заплатить очень выгодную для торговца сделку.

Опыт за задание: 175 Оп (дополнительное задание), и ИП получат 420 зм, когда принесут камни Барвину.

Зацепка: Зов приключений

Валтрун Провидец, мудрец и учёный из Зимней Гавани, описывает приключение, которое могут испытать персонажи. Прочтите:

«Вы слышали легенды о горе Громовой Шпиль? Говорят, что под горой покоится древний город, построенный минотаврами. Если вы ищете приключение, то, отправившись туда и рассказав после этого об увиденных там чудесах, вы очень порадуете старика. Вы только подумайте, какое это, должно быть, необычное место! А теперь представьте сокровища, которые наверняка остались в таком старом и странном месте».

Если ИП становятся заинтригованными, то Валтрун обещает дать им ещё информации из своей библиотеки. Это выявляет ещё несколько уместных легенд:

- Этой долиной когда-то правили минотавры из подземного города Саруун Кель. Вот уже 300 лет о них ничего не слышно.
- В разных текстах упоминаются две разные части города — Лабиринт и Семиколонный Зал.
- По слухам, на то, что творится в развалинах города, как-то влияют некие Маги Саруула.

У Валтруна больше нет информации, но он очень хочет, чтобы искатели приключений исследовали это место и принесли ему информацию из первых рук. «Там так чудесно, — всё время повторяет он, — Такие чудеса!»

Мудрец даже предлагает оплатить старания искателей приключений, хотя он и приговаривает при этом: «То, что я предложу вам — жалкое подобие тех чудес, что вы там найдёте. Я уверен». Он обещает небольшое денежное вознаграждение, а также один ритуал из своей коллекции. Он поделится с отрядом, вернувшимся и рассказавшим о своих приключениях под Громовым Шпилем, одним из своих ритуалов 6 уровня: Лечение Болезни, Освобождение От Чар Магического Изделия или Говорить С Мёртвым.

Альтернатива: Этот зов в приключение может прийти от кого угодно, лишь бы это подходило вашей кампании. Любой покровитель или важная персона, встреченная ИП, может попросить их исследовать древние руины и принести информацию о забытом городе минотавров.

Опыт за задание: 200 Оп (дополнительное задание), и Валтрун даст 420 зм за подробности о городе минотавров. Он требует доказательство того, что ИП действительно побывали под горой, например реликвии, например, каких-нибудь древних вещей, явно принесённых оттуда. Кроме того, он предоставит ритуал, как описано выше.

JIM PAVELEC

Гора Громовой Шпиль находится в дикой местности среди хвойных лесов и каменистых холмов. Вершина горы обычно окутана серыми мрачными облаками, но в редкие ясные дни её можно увидеть с очень большого расстояния.

Рядом с горой проходит Торговый Тракт, старый путь, проложенный дварфами. Он соединяет человеческий город Фолкрест (примерно два дня пешего путешествия от горы на запад) с крепостью дварфов Хаммерфэст (три дня путешествия пешком от горы на восток). За прошедшие годы путешественники и караваны обходили Громовой Шпиль стороной, чтобы избежать нападений чудовищ, заселивших разрушенный город минотавров. Сейчас эта часть Торгового Тракта относительно спокойна благодаря Магам Саруна.

С Торгового Тракта, на север, отходит и врезается в гору крутой мощёный булыжником путь, называемый Сточной Дорогой. Эта дорога поднимается по долине с редкой растительностью и оканчивается у основания Громового Шпиля. Со скалы сверху стекают небольшие водопады и ручьи. В долине живут немногочисленные пастухи, дровосеки и звероловы. Их скромные дома сделаны из камней, скреплённых торфом, и оснащены прочными дверьми, чтобы спасаться от таких хищников как медведи, виверны и грифоны.

Руины Саруун Келя под Семиколонным Залом все называют Лабиринтом. Древний город минотавров является огромным лабиринтом из природных пещер, глубоких разломов, рукотворных палат, крутых лестниц и извилистых проходов. Большая их часть дожила до наших дней. Семиколонный Зал и его соседние залы формируют небольшую часть Саруун Келя. Большая часть Лабиринта остаётся опасной и неисследованной.

Лабиринт покрывает примерно одну квадратную милю сотней комнат и проходов. Лабиринт слишком запутан, чтобы его можно было целиком запечатлеть на картах (смотрите «Исследование Лабиринта» на странице 9).

1. Врата Минотавров

Сточная Дорога приводит к Вратам Минотавров примерно через 4 мили от Торгового Тракта. Это был огромный вход в Саруун Кель. Дорога ныряет в 15-метровую каменную арку, вырубленную прямо в скале. С обеих сторон от входа стоят две статуи минотавров, сердито взирающих на странников.

2. Дорога Фонарей

За Вратами Минотавров в гору уходит Дорога Фонарей. Дорогу, ведущую вглубь и вниз горы примерно 800 метров, тускло освещает зелёный свет медных фонарей. Дорога, выложенная кирпичами, несколько раз делает крутые повороты. В самом просторном месте она 9 метров в ширину и 9 метров в высоту. По всей длине коридора стоят 77 статуй демонов, каждая 3 метра высотой.

Медные фонари по существу являются вечногорящими факелами. Они развешены через каждые 30 метров, так что идя по дороге всегда видно следующий фонарь. Фонари встроены в кирпичную стену. Вынимание его уничтожает магию, и предмет становится бесполезным.

3. Семиколонный Зал

Сердце верхнего уровня Громового Шпиля — Семиколонный Зал. На стенах и толстых колоннах висит множество фонарей. Торцы зданий, врезаны прямо в стены пещеры, так что Зал больше напоминает городской квартал, нежели пещеру. В Зале под присмотром и с разрешения Магов Саруна торговцы совершают сделки.

Карта Семиколонного Зала находится на странице 13, а описание самых важных его обитателей начинается на странице 16.

4. Укрытие Кровавых Пожирателей

Это одна из комнат, расположенных вдоль прохода, ведущего к Семиколонному Залу. Сейчас она используется небольшим отрядом Кровавых Пожирателей, которым поручено присматривать за деятельностью в Зале. «Сцена A1—1: В горе» со страницы 10 происходит именно в этом месте.

5. Глубинная Лестница

Этот проход из Семиколонного Зала круто уходит вниз, к Лабиринту. Отсюда исследователи могут попасть в Дома Тишины, Колодец Демонов, разнообразные водоёмы и проходы в само Подземье. На площадках Глубинной Лестницы вырезано много комнат, включая и комнату, в которой происходит первая сцена.

6. Дорога Теней

На восток от Семиколонного Зала уходит Дорога Теней, ведущая через заполненные камнями залы и лабиринт из проходов и комнатушек. Дорога Теней обходит огромную пропасть и, в конечном счёте, пересекается с туннелем, ведущим в шахты дуэргаров Гриммержуль, находящиеся на расстоянии 30 миль. Через дорогу часто проходят коридоры, включая и тот, что ведёт в Рогатую Крепость.

7. Сияющая Дорога

Этот путь ведёт из Семиколонного Зала на север, в самую изумительную часть руин древнего Саруун Келя, включая и Аллею Славы. Так же как и Дорога Теней, эта дорога идёт через хитросплетение разрушенных пещер и проходов Лабиринта. В северной части Саруун Келя она расширяется и ведёт 40 миль до дварфской Крепости Серебряного Щита.

Синее + 150 метров высоты
Красное - 150 метров высоты
Основные дороги
Отмеченные пути
В Крепость Серебряного Щита
Долина Хель
К рудникам Гриммержулей
В Подземье
N
W
E
S
75
0
150
300
600
Метры

MIKE SCHLEY

8. Аллея Славы

Аллея Славы, 15 метров шириной и 24 метра высотой, ведёт на северо-восток примерно 500 метров. Вдоль аллеи стоит более сотни величественных статуй, изображающих героев минотавров, ужасных чудищ и великих демонов. Некоторые из них упали и лежат на земле сломанными или они были изуродованы, но Аллея Славы всё ещё оставляет неизгладимое впечатление. Большинство обитателей Семиколонного Зала избегает этой аллеи из-за часто появляющихся здесь бродячих чудовищ.

9. Зала Глаз

Это разрушенное святилище. Оно находится примерно в 800 метрах на восток от Семиколонного Зала. Оно служит логовом Кровавым Пожирателям. Информацию об этом месте можно найти во *Второй книге приключения*.

10. Рогатая Крепость

Когда-то это была крепость, защищающая юго-восточные подступы к Саруун Келю, но теперь это оплот и хранилище рабов Гриммержульских дуэргаров. Крепость построена над огромной пропастью, идущей с севера на юг в пределах бывшего Саруун Келя. Это место описано во *Второй книге приключения*.

11. Колодец Демонов

Колодец демонов, когда-то бывший пещерами, посвящёнными демоническому повелителю Бафомету, был местом, в котором воины Саруун Келя доказывали свою боевую удаль. Теперь это логово гноллов Черноклыков. Это место описано во *Второй книге приключения*.

Прочие места

Лабиринт Громового Шпиля содержит несколько примечательных мест, не описанных в этом приключении. Если вы захотите использовать Лабиринт в качестве окружающей обстановки, вы можете продолжить игру, создав сцены и подземелья в этих местах и вокруг них.

12. Водоёмы

Под разрушенным городом находятся три больших подземных озера. Когда-то эти озёра снабжали Саруун Кель питьевой водой. Теперь озёра заселяют людоящеры, троглодиты и греллы. Между ними идёт борьба за власть над уровнями под городом.

13. Зал Сломанного Дракона

На полу этого большого зала лежит разбитая статуя громадного дракона. В ближайших проходах таятся кобольды, дрейки и грики, причём многие кобольды считают сломанную статую религиозной реликвией.

14. Дома Тишины

Эти многочисленные пещеры далеко на западе от Семиколонного Зала служили усыпальницами знатных минотавров. Многие усыпальницы охраняются смертельно опасными ловушками, кругами, призывающими демонов и злобной нежитью.

15. Дворец Заамдула

Дворец, когда-то служивший домом правящему верховному жрецу Саруун Келя, очень сильно пострадал в последней войне города. Сейчас руины заселяют демоны и нежить. Здесь также появляются минотавры, ищущие сокровища и реликвии предков, способные вернуть им былую славу.

16. Башня Грома

Длинная лестница ведёт на старую сторожевую башню, стоящую на поверхности, рядом с вершиной горы. Большую часть времени башня окружена постоянными облаками, вспышками молний и раскатами грома, сотрясающими башню до основания. Это место стало домом для колдуньи шадар-кай и её приспешников.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЛАБИРИНТА

На карте со страницы 7 не показаны сотни маленьких пещер и залов, оставшихся от Лабиринта. Даже основные дороги несчётное количество раз пересекаются коридорами и проходами, ведущими в хитросплетения тёмных коридоров, гулких залов и таинственных пещер. Эти проходы позволяют Кровавым Пожирателям обходить Семиколонный Зал, избегая стычек с Магами Сарууна и другими обитателями Зала.

Когда искатели приключений пойдут по Лабиринту, они будут проходить большие площади, проходы через связанные залы, они будут лазить и спускаться по крутым лестницам, и лишь в очень редких случаях им будут попадаться прямые коридоры. Некоторые проходы сделаны горнорабочими и на стенах видны следы от инструмента. Другие проходы — естественные пустоты в скале. Есть проходы, сделанные чудовищами или посредством их перемещений, или вырезанные грубыми инструментами и примитивной магией за столетия со времён разрушения города.

Исследование с указаниями

Если искатели приключений отправляются в конкретное место, например, Залу Глаз, и у них есть указания, точная карта или инструкции информированного источника, то они находят нужное место в течение часа. Они могут встретиться с враждебными существами (смотрите «Случайные сцены» на странице 18), но они не заблудятся.

Исследование без указаний

Если искатели приключений пытаются достичь определённого места в руинах без точных указаний, им придётся ориентироваться путём использования навыка Подземелья. Игровой персонаж может совершать одну проверку Подземелий в час, чтобы ориентироваться в проходах руин. При успешной проверке со Сл 20 ИП ведёт отряд в правильном направлении. При провале отряд оказывается в случайном месте.

Случайное место

Если искатели приключений и не старались прийти в определённое место или если они заблудились, место, где они окажутся, выбирается случайным образом. За каждый час брожения по лабиринту кидайте 1к20.

1—12	Блуждание по Лабиринту
13—16	Семиколонный Зал
17	Зала Глаз
18	Рогатая Крепость
19	Колодец Демонов
20	Какое-нибудь «прочее место» (стр. 8)

Увеличение Лабиринта

Если игровые персонажи решают исследовать неописанные здесь части Лабиринта, у вас есть несколько вариантов:

Верните их на прежний путь
Во *Второй книге приключения* есть интерлюдии, происходящие между основными событиями. Они могут помочь вернуть игровых персонажей к приключению, если они на что-то отвлеклись.

Создайте случайное подземелье
Если ваши игровые персонажи хотят побродить по Лабиринту в исследованиях, не паникуйте. Посмотрите «Случайные подземелья» на странице 190 *Руководства Мастера*, там описан лёгкий способ создания новых частей Лабиринта. Случайные сцены (страница 18) прекрасно подходят для заполнения этих комнат чудовищами.

Исследуйте и идите дальше
Пусть игровые персонажи узнают, что они много чего исследовали, но не нашли ничего нового. Например:

Вы немного отошли от Семиколонного Зала, и нашли проход, ведущий во тьму. Вы провели несколько часов, изучая пустые комнаты и шагая по длинным туннелям. Вы нашли несколько мест — огромные залы, площади с колоннами, пепелища — но ничего опасного и ничего ценного. Вы продолжите исследования или вернётесь в Зал?

СЦЕНА A1—1: В ГОРЕ

Уровень сцены 3 (750 опыта)

После того как вы выбрали одну или несколько зацепок для отправки игровых персонажей в приключение, ИП направляются к Громовому Шпилю. Когда они подойдут к горе, прочтите:

Вершину горы, возвышающейся над вами, закрывают грозовые тучи и яркие вспышки молний. Это известная гора Громовой Шпиль, величайшая из Старых Холмов, покрывающих северо-восточную часть долины Нентир.

От Торгового Тракта до Врат Минотавров ведёт булыжная мостовая, основной путь, которым можно попасть в Семиколонный Зал. Когда искатели приключений войдут по дороге в гору, тогда и начнётся эта сцена.

Обстановка

4 хобгоблина солдата (H)
1 хобгоблин заклинатель (W)

Эта сцена начинается когда искатели приключений подойдут к небольшой комнате недалеко от Семиколонного Зала. Прочтите или перескажите следующее:

Путь разделяется на множество многочисленных проходов. Широкий туннель с сетью меньших проходов выглядит как путь вглубь горы. Пройдясь по нему, вы замечаете свет из приоткрытой двери в одном из ответвлений.

Пусть ИП совершат проверки Внимательности для определения того, услышат ли они что-нибудь.

Проверка Внимательности
Сл 10: *Вы слышите грубый смех и гортанные голоса. Грубый голос, говорящий на Общем, произносит: «Ты теперь наш, полуросли к. За тебя мы получим десять золотых!» Другой голос отвечает: «Какая досада, но я ведь стою двадцать. Я выкуплю себя, если вы меня отпустите».*

За приоткрытой дверью скрываются пять хобгоблинов. Это члены группировки Кровавые Пожиратели, и они только что захватили полуросли ка Рэндила Полулунника. Логово Кровавых Пожирателей находится в Зале Глаз (смотрите *Вторую книгу приключений*, страница 2), но эта пятёрка держится возле Семиколонного Зала, потому что Кранд, их предводитель, хочет знать о всём, что происходит в Зале. Несколько часов назад солдаты хобгоблинов нашли слоняющегося Рэндила и решили схватить его, чтобы продать потом в рабство.

4 Хобгоблина солдата (H) — **Солдат 3 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 150 каждый

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Хиты 47; **Ранен** 23
КД 20 (22 с *солдатом фаланги*); **Стойкость** 18, **Реакция** 16, **Воля** 16
Скорость 5

Цеп (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+7 против КД; урон 1к10 + 4 цель становится отмеченной и замедленной до конца следующего хода хобгоблина солдата.

Строевой удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Требуется цеп; +7 против КД; урон 1к10 + 4 и хобгоблин солдат совершает шаг на 1 клетку, если этот шаг заканчивается в соседней с другим хобгоблином клетке.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин солдат находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)
Хобгоблин солдат совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Солдат фаланги
Хобгоблин солдат получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +10, История +8
Сил 19 (+5) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 14 (+3)
Тел 15 (+3) **Инт** 11 (+1) **Хар** 10 (+1)

Снаряжение чешуйчатый доспех, цеп, тяжёлый щит

Хобгоблин заклинатель (W) — **Контроллер (лидер) 3 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 150

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение
Хиты 46; **Ранен** 23
КД 17; **Стойкость** 13, **Реакция** 15, **Воля** 14
Скорость 6

Посох (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+8 против КД; урон 1к8 + 1.

Электрошок посохом (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅ ⚃) ✦ **Оружие**, **Электричество**
Требуется посох; +8 против КД; урон электричеством 2к10 + 4 и цель становится изумлённой до конца следующего хода хобгоблина заклинателя.

Силовая приманка (стандартное; перезарядка ⚅ ⚃) ✦ **Силовое поле**
Дальнобойный 5; +7 против Стойкости; урон силовым полем 2к6 + 4 и цель сдвигается на 3 клетки.

Вибрация силы (стандартное; перезарядка ⚃) ✦ **Силовое поле**
Ближняя волна 5; +7 против Реакции; урон силовым полем 2к8 + 4, цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног. *Промах:* Половина урона и цель не толкается и не сбивается с ног.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин заклинатель находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)
Хобгоблин заклинатель совершает спасбросок от вызвавшего срабатывание эффекта.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +4, История +12, Магия +10
Сил 13 (+2) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 16 (+4)
Тел 14 (+3) **Инт** 19 (+5) **Хар** 13 (+2)

Снаряжение мантия, посох

Тактика

Хобгоблины солдаты перестраиваются так, чтобы стоять бок о бок и не пропускают ИП. Заклинатель ждёт, пока несколько ИП соберутся вместе, после чего использует *вибрацию силы*. Если ИП отступают и пытаются сражаться с хобгоблинами из дверного

проёма, заклинатель использует *силовую приманку*, чтобы затащить их в комнату. Он также использует *силовую приманку* для подтаскивания слабых ИП к солдатам.

Рэндил не вступает в сражение, он сжимается в углу и ждёт, когда появится возможность убежать. Он не покинет комнату, пока у него не появится путь, по которому можно убежать, не провоцируя атаки. Если он сможет выйти из комнаты, он будет ждать снаружи, чтобы увидеть, победят ли ИП хобгоблинов.

Отыгрыш заклинателя

Хобгоблин заклинатель храбрый и самонадеянный, частично из-за того, что его статус у Кровавых Пожирателей делает его грозной фигурой Громового Шпиля. Он угрожает и оскорбляет ИП, постоянно напоминая им, что они познают гнев Кровавых Пожирателей за вмешательство не в своё дело.

Особенности области

Освещение: Яркий свет (фонари).

Кровати: Вход в клетку с кроватью стоит 1 дополнительную клетку перемещения.

Старые бочки: Эти большие бочки почти 3 метра в высоту и они полностью занимают свои клетки. Персонаж не может стоять в этих клетках, но может взобраться на бочку успешной проверкой Атлетики со Сл 15. Между верхом бочки и потолком примерно 1 метр.

Столы: Столы достаточно высоки, чтобы под них могло зайти Маленькое существо и получить укрытие. Для того чтобы забраться на стол, нужно потратить 1 дополнительную клетку перемещения. Персонаж может использовать стандартное действие, чтобы перевернуть стол, что даст стоящему существу укрытие, а лежащему даст отличное укрытие.

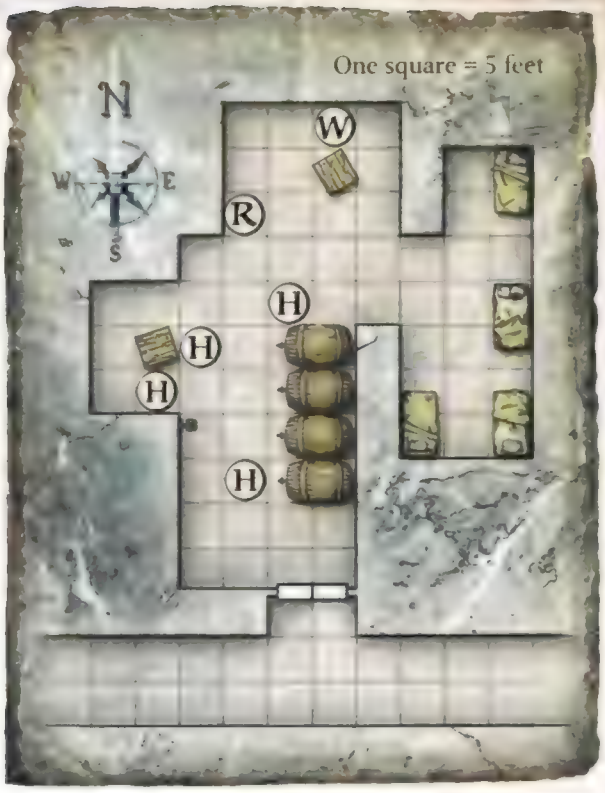
История Рэндила

Полурослик Рэндил Полулунник благодарен искателям приключений за помощь. Он добродушный и искренне хочет отплатить им своей помощью. Вот что может рассказать Рэндил о жизни в Громовом Шпиле:

Кто ты? *«Я Рэндил Полулунник, я здесь живу. Ну, то есть не прямо здесь, а в Семиколонном Зале. Большое спасибо за помощь. Пойдёмте в «Полумесяц», и я куплю вам эль. Это лучший постоялый двор с этой стороны Лабиринта. Ну, то есть, это единственный постоялый двор здесь».*

Как ты здесь оказался? *«Эти хобгоблины схватили меня пару часов тому назад. Я за ними увязался, потому что вчера они крутились у нашего семейного постоялого двора. Я хотел понять, что им было нужно, но они сами схватили меня».*

Что это за место? *«Вы в Лабиринте, диком месте в глубинах Громового Шпиля. Мы пока недалеко от Семиколонного Зала. Такие храбрецы как вы всегда смогут найти работу в Зале, если вы, конечно, пришли за этим. Просто не переходите дорогу Бруггу — вы же не хотите, чтобы он или Маги Сарууна занялись вами, если вы, конечно, понимаете, о чём это я».*



Знаешь что-нибудь о Кровавых Пожирателях? *«Эти хобгоблины как раз и были из Кровавых Пожирателей. Их тут много повсюду, но сразу их не увидишь. Они скрываются в Зале Глаз. Все они грязные пожиратели навоза. Воры и работорговцы».*

Если ИП обращаются с ним учтиво, Рэндил предлагает комнату и питание на постоялом дворе «Полумесяц» на весь срок, пока персонажи будут в Громовом Шпиле. Если с ним обращаются грубо, он не предлагает ночлег и еду, но эль всё-таки покупает.

Что дальше?

Прежде чем искатели приключений разойдутся с Рэндилом, полурослик рассказывает им, как найти логово Кровавых Пожирателей.

«Благодарю вас ещё раз, — говорит Рэндил. — Слушайте, если вы хотите разобраться с Кровавыми Пожирателями, я могу вам помочь. Могу рассказать, как найти Залу Глаз. Хотел бы я, чтобы кто-нибудь проучил этих работорговцев».

Когда ИП решают пойти против Кровавых Пожирателей, обратитесь к «как добраться до залы» (*Вторая книга приключения*, страница 2).

MIKE SCHLEY

Семиколонный зал

Семиколонный Зал, огромная пещера, когда-то был рыночной площадью и местом для собраний древнего подгорного города Саруун Кель. В какой-то мере зал и сейчас служит рынком и местом встреч, просто для других обитателей. Безопасность и порядок в Зале обеспечивают Маги Саруна, главным образом, потому что так они могут торговать со всеми разумными расами, живущими в Лабиринте и Подземье. Магам нужны товары и предметы, необходимые для магических экспериментов, от существ, которые обычно не торгуют с обитателями поверхности. Однако безопасность этого места позволила торговле бурно расцвести. Ниже описаны основные места зала:

1. Дорога Фонарей

В этом месте дорога от Врат Минотавров входит в Семиколонный Зал.

2. Таможня

Это здание служит штаб-квартирой громил, нанятых Магами Саруна для поддержания порядка в Семиколонном Зале. Громил возглавляет огр Бругг. Кроме поддержания мира, сбора за это денег и выполнения за магов физической работы, Бругг наблюдает за чужаками, которые могут пошатнуть шаткий баланс перемирия в Зале.

Маги позволяют торговать в Зале и другим. Однако это не означает, что они не извлекают из этого выгоды. Бругг и один из жрецов собирают 10-процентный налог с продаж товаров, уходящих за пределы Громового Шпиля.

Маги дежурят с громилами по очереди, предоставляя при необходимости помощь магией и наблюдая за тем, как свои обязанности выполняет Бругг и его громилы. Когда приходят искатели приключений, дежурит волшебник Оронтор. Это 30-летний человек с чёрными волосами и мрачным выражением лица, скрывающий тот факт, что из всех Магов Саруна он один остался в Зале.

Зацепка: Помощь магам

Оронтор в конечном счёте может посчитать искателей приключений союзниками, способными помочь разобраться с текущей ситуацией. Пока остальные Маги Саруна отсутствуют, один из его коллег стал негодяем. «Разберитесь с деятельностью мага Пальдемара, — говорит Оронтор, — и вы заработаете благосклонность моего братства. Пальдемар отсутствует уже несколько недель, и редкие сообщения о его деятельности в Лабиринте... беспокоят меня. Помогите мне, и Маги Саруна будут вам многим обязаны».

Опыт за задание: 1 250 Оп (основное задание), и Оронтор награждает ИП магическим предметом 8 уровня и 900 зм, если они обнаружат, чем занят Пальдемар и остановят его от выполнения нечестивых и неправомерных планов.

3. Компания «Глубинный самоцвет»

Фасад этой искусно высеченной серии пещер украшают два каменных бордюра с вырезанными строгими лицами дварфов. Компания «Глубинный самоцвет» занимается драгоценными металлами и камнями, а также отличными доспехами и оружием. Компания покупает золото, драгоценные камни и прочие ценности у старателей Громового Шпиля. Караваны компании каждую неделю уходят в Крепость Серебряного Щита после оплаты налогов Магам Саруна.

Делами занимается старый дварф Ультанд Дипгем, жрец Морадина и бывший искатель приключений. Он презирает дуэргаров и не ведёт с ним дел за исключением чрезвычайных обстоятельств (например, когда этого требуют Маги Саруна). Кроме Ультанда здесь живёт ещё пять дварфов. На компанию также работает дюжина шахтёров, несколько погонщиков и прочих работников, большая часть которых живёт в «Голубиных гнёздах» (смотрите ниже).

Зацепка: Поиски кабана

Несколько дней тому назад один из отрядов Ультанда был жестоко убит. В тот день с ними был ручной зверь Ультанда, жуткий кабан, которого он лично учил быть скакуном и вьючным животным. Если искатели приключений хорошо узнают Ультанда, он попросит их вернуть животное (вместо этого ИП могут услышать о пропавшем кабане и награде Ультанда на постоялом дворе). Дварф подозревает, что кабан ещё жив, потому что тела шахтёров нашли, а вот кабана — нет. Судя по жестокости нападения, Ультанд считает, что виноваты гноллы, но он понятия не имеет, где их можно искать.

Опыт за задание: 175 Оп (дополнительное задание), и Ультанд даст драгоценный камень за 100 зм тому, кто вернёт животное.

4. Тележник Берск

Иногда Семиколонный Зал на телегах посещают несколько человеческих торговцев из долины Нентир, а также дварфов Хаммерфэста, так что и здесь есть работа для тележного мастера. Берск Холлон — большой, сильный, сквернословящий человек, строящий и чинящий телеги. Ещё он заведует небольшой конюшней, сдавая несколько мулов покупателям при необходимости. Он берёт по 5 см в день за одно животное. Искателям приключений он может предложить вплоть до трёх мулов. Он требует деньги за неделю (3 зм и 5 см), причём деньги вперёд. Если искатели приключений будут пользоваться животными больше или меньше, он пересчитает нужную сумму по факту.

На Берска работают трое помощников, спящих в отдельной комнате.

5. Храм Скрытого Света

В Зале стоит небольшой храм, посвящённый Эратис, богине закона и цивилизации. Маги Сарууна почти не вмешиваются в дела храма, но требуют, чтобы церковь делилась доходами от сбора десятины. Обитатели Зала часто останавливаются здесь, чтобы оставить пару монет и помолиться перед спуском в Лабиринт и дальше. За храмом присматривает жрица Фаледра.

Фаледра может выполнять ритуалы Нежный Отдых и Поднять Мёртвого, и у неё есть Различить Ложь и Пир Путешественников на свитках. Она не отдаёт их, но если искатели приключений помогут обитателям Зала, она предложит свитки в обмен на подношение храму (равное удвоенной стоимости компонентов ритуалов; смотрите *Книгу игрока*).

6. Резиденции

В этих кирпичных зданиях живут торговцы, осевшие в Семиколонном Зале. Они сколотили состояние на посреднических сделках между магами Сарууна и обитателями Подземья, и их дома лучше прочих жилых домов Зала.

7. Дом Азаера

Торговая компания с центром в Фолкресте, Дом Азаера, основала в Семиколонном Зале торговый пост. Здесь подземным обитателям предлагаются товары с поверхности, такие как вино, эль, товары из кожи и дерева.

Торговый пост представляет собой крепкое здание из каменных блоков, взятых из разрушенных стен минотавров. Здесь есть комнаты для пяти продавцов, четырёх охранников и самого Нориста Азаера, молодого представителя дома. Нориста — торговец тифлинг с хитрыми и ехидными манерами, и кажется, что он знает всё о том, что происходит в Зале и за его пределами.

Это отделение торгового дома действует в относительной секретности — большинство из тех, кто сотрудничает с домом в Фолкресте, и не подозревают, что у этой компании есть отделение в Громовом Шпиле.

8. Голубиные гнёзда

Народ, пришедший в Семиколонный Зал, может свободно выбирать любую свободную пещерку в стене. Эти тесные комнатёнки называются «голубиными гнёздами». Большая их часть занята работниками людей, полурослико в и дварфов, которые надеются на удачу, и хотят разбогатеть, работая в Зале.

Кроме тех «голубиных гнёзд», что показаны на карте, есть ещё множество подобных мест, расположенных выше в стенах и разбросанных по боковым проходам.

MIKE SCHLEY

9. Глубинная Лестница

Этот проход ведёт к лестнице, спускающейся примерно на 30 метров, после чего переходит в чётко обозначенные туннели, ведущие в Подземье.

10. Постоялый двор «Полумесяц»

Это большое здание стоит у стены Зала и служит факторией, пивной и постоялым двором одновременно. Местом заведует семья полурослико в Полулунников, держащих в продаже самые разнообразные продукты питания и прочие товары, полученные от поселений Полулунников из ближайших земель. Если искатели приключений не захотят остановиться в «голубиных гнёздах», это единственное место, в котором можно будет остановиться в Зале.

Во время первой сцены искатели приключений получают возможность спасти Рэндила Полулунника, племянника Эрры Полулунник, заведующей постоялым двором и чьи приятные манеры маскируют железный характер. Она сделала постоялый двор выгодным бизнесом для семьи. В благодарность за спасение Рэндила она с радостью предоставит игровым персонажам комнату и пропитание на весь срок их пребывания здесь (обычно нужно платить 5 см за ночь).

Маги Саруна терпимо относятся к присутствию этих полурослико в и ценят наличие в Зале постоялого двора. Бругг и его громилы собирают деньги для магов и с этого учреждения, и в их обязанности входит надзор за тем, кто сюда приходит и уходит.

Бруггу нравится приносить постоялому двору неприятности, угрожая семье Полулунников, наблюдая за посетителями и затевая драки ради веселья. Маги приказали огру не трогать никого из Полулунников, но они не запрещали ему угрожать другим и шляться поблизости.

11. Водопад

Вода льётся из дыры в южной стене. Так дождевая и талая вода образует пруд и реку с пресной водой, текущую через весь Семиколонный Зал.

12. Мосты

Через холодную воду перекинуты два каменных моста. Мосты очень прочные и их ширина в три метра позволяет провозить самые большие телеги. У мостов высокие перила.

13. Сток

Река стекает через забранную решёткой большую дыру в северной стене. После десятиминутных блуждений по безвоздушным коридорам вода выливается в один из водоёмов под Семиколонным Залом.

14. Статуя минотавра

На каменной платформе в восточной части Зала стоит статуя минотавра 3 метра в ширину и 9 метров в высоту. Бронзовые руки распростёрты в ритуальном жесте. На полу вокруг статуи очерчен круг диаметром 6 метров с выгравированными мерцающими рунами.

Обитатели знают, что это круг телепортации Магов Саруна, ведущий в их башню в северо-восточном углу Зала. Маги бережно охраняют ритуал, позволяющий использовать круг, хотя они не запрещают смотреть на использование ритуала.

15. «Антиквариат и реликвии» Гендара

Плут Гендар, эмигрировавший дроу с глазной повязкой и хищным оскалом, торгует старыми сокровищами из Лабиринта. Он самодовольный и жадный, он давно оставил путь поклонения Лолт своего народа, когда потерял свою семью в одной из бесконечных вендетт сообщества дроу.

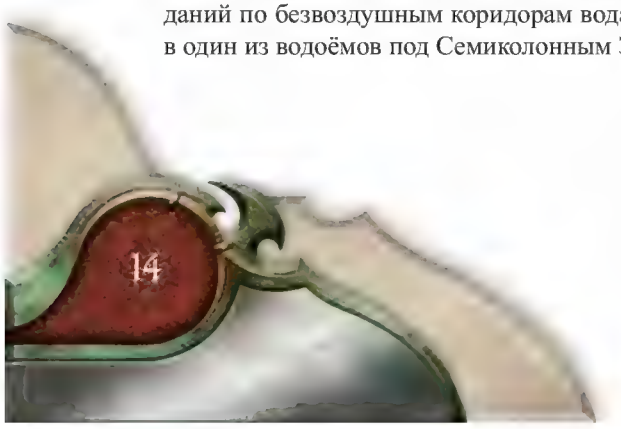
Какую-то часть своих товаров Гендар достал сам, но он предпочитает платить другим, чтобы они сами спускались в Лабиринт и рисковали там своими головами. Иногда он поручает искателям приключений найти определённое сокровище. Гендар — отличный источник информации о руинах, но задаром он ничего не отдаёт: чем более редкую информацию требуют, тем выше стоимость.

Если вы используете зацепку «Торговое Задание» (смотрите на странице 4), то именно с Гендаром и нужно заключить сделку. Если ИП следуют инструкциям Барвина, то Гендар выполняет свою часть сделки. Однако если вы хотите добавить этой истории деталей, Гендар может поручить искателям приключений свои собственные задания.

Зацепка: Искатели приключений

Гендару нужна группа крепких искателей приключений для добычи у дроу ценного предмета. Это древний скипетр с черепом; он не наделён магией, но Гендар заработает большие деньги, продав его одному из своих постоянных клиентов. Он нашёл его в Костяной Зале рядом с водоёмами под Семиколонным Залом, но он потерял его, когда на его посредников напали дуэргары. «Сейчас скипетр находится у дуэргаров из Рогатой Крепости, — говорит Гендар, — но принадлежит он мне. Если вы в своём путешествии встретитесь со скипетром или дуэргарами, я заплачу вам хорошие деньги за скипетр».

Опыт за задание: 150 Оп (дополнительное задание), и Гендар заплатит 300 зм за выполнение этого задания и возврат скипетра.



16. Снабженец Дрескин

Дрескин, маленький пухлый человечек с угодливыми манерами, зарабатывает на жизнь, поставляя продукты и прочие товары из Фолкреста. Он обманывает покупателей во всём, в чём можно, особенно тех, кого он надеется уже не увидеть — таких как искателей приключений, уходящих в Лабиринт.

17. «Пивная» Ротара

Из кучи булыжников и деревянных брусьев сделали пивную. Это место принадлежит сварливому полуорку по имени Ротар, управляющему своим заведением зычным голосом и грубыми выражениями. К нему ходят такие же грубые существа: орки, гоблины, гноллы и дуэргары, собирающиеся здесь после торговли, а также люди и дварфы работники без больших денег в кармане. Обладатели золота или хорошего вкуса выпивают в «Полумесяце».

Бругг приходит в «Пивную» чтобы расслабиться и поболтать с такими же неприятными обитателями Зала и Лабиринта. Когда Бругг не находится на дежурстве, не выполняет для магов работу и не находится на таможне, обычно он находится здесь, выпивая, беседуя и меряясь силой с глупцами, принявшими его вызов.

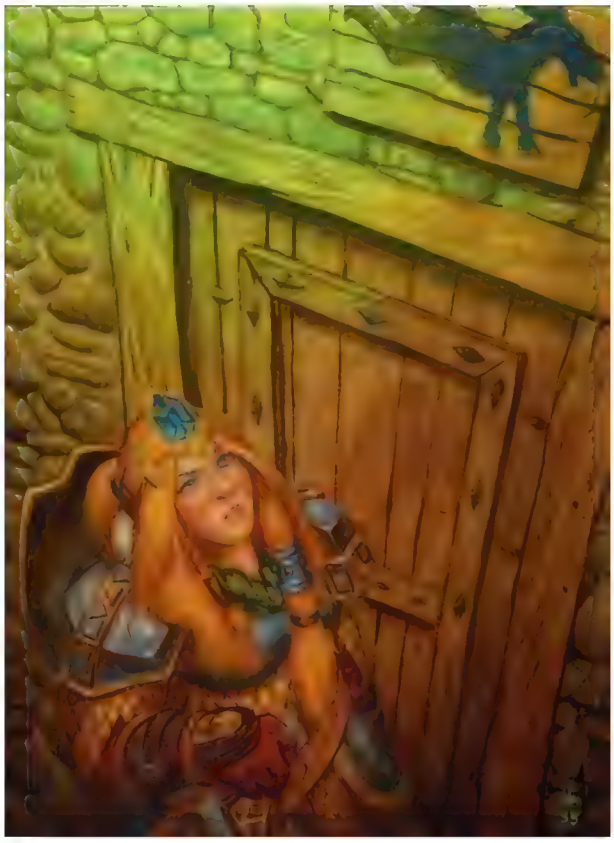
18. Дорога Теней

Это проход 3 метра шириной и примерно 3,5 метра высотой. В конечном счёте он приводит к Рогатой Крепости, хотя этот путь и не обозначен.

19. Гриммержульская фактория

Окружённая валом фактория клана дуэргаров Гриммержуль выглядит как крепость. Дуэргары обменивают редкие металлы, драгоценные камни, напитки, яды и алхимические реактивы из Подземья на товары с поверхности, которые можно будет продать у них на родине. Большая часть их сделок заключается с Магами Сарууна и их агентами, но у них нет ограничений в торговле.

Факторию возглавляет Кедира, теург дуэргаров. Она резка и подозрительна, но необычайно воспитана и честна для дуэргара. На фактории всегда присутствуют четыре охранника дуэргара.



20. Дверь дракона

На этой каменной двери вырезан дракон, сжимающий в лапах сферу. Проход за ней ведёт в Лабиринт. Зала Глаз находится именно в этом направлении.

21. Башня Сарууна

У этого каменного укрепления есть несколько бойниц, выходящих в Зал наверху, но нет видимых дверей. Это здание служит домом Магам Сарууна. Волшебники приходят и уходят посредством круга телепортации у основания большой статуи минотавра (смотрите на предыдущей странице).

22. Сияющая Дорога

На замковом камне этой тёмной арки высечена горизонтальная линия с вертикальной линией под ней. При успешной проверке Религии со Сл 15 ИП может узнать символ Торога, Короля-Который-Ползёт. Проход ведёт в Лабиринт.

JIM PAVELEC

Несмотря на то, что многие важные обитатели Семиколонного Зала связаны с определёнными местами, некоторые личности ходят от места к месту, иногда даже выходя из Зала. Здесь описаны некоторые такие МП.

Бенник Скиталец

Бенник — полурослик и бродячий менестрель, зарабатывающий на жизнь рассказами, сбором слухов и исполнением музыки на постоялых дворах. Это старый приятель Эрры Полулунник, и его игра на арфе, когда он приходит в Зал, всегда заманивает в «Полумесяц» толпы народа. Если искатели приключений предстанут перед населением Семиколонного Зала благородными и героичными, Бенник разнесёт славу о них по всем городам и весям. Если же они предстанут подлыми, то в соседних землях благодаря Беннику Скитальцу их ожидает холодный приём.

Бругг

Огр Бругг возглавляет громил, работающих на Магов Саруула. Кроме поддержания порядка, сбора налогов и выполнения физически тяжёлых заданий от магов, Бругг присматривает за прибывшими, которые могут нарушить хрупкий мир в Зале. Обычно он находится на работе в Таможне, расслабляясь в «Пивной», вызывая неприятности в «Полумесяце» или патрулирующим Зал.

Бругг — **Громила 8 уровня**
Большой природный гуманоид, огр — Опыт 350

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4
Хиты 111; **Ранен** 55
КД 19; **Стойкость** 21, **Реакция** 16, **Воля** 16
Скорость 8

Палица (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Досягаемость 2; +11 против КД; урон 2к10 + 5.

Сердитый взмах (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Оружие**
Огр дикарь совершает атаку палицей, но совершает два броска атаки и выбирает лучший результат.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний
Сил 21 (+9) **Лов** 11 (+4) **Мдр** 11 (+4)
Тел 21 (+9) **Инт** 4 (+1) **Хар** 6 (+2)

Снаряжение доспех из шкуры, палица

Мудрец Вадриар

Вадриар — стройный низкий человек с бритой головой. Он носит простую коричневую мантию и несёт тяжёлый рюкзак с книгами и свитками.

Месяц тому назад Вадриар нашёл маленькое святилище, посвящённое Торогу, злому богу Подземья. Почитающие Торога троглодиты создавали ритуал, позволяющий обрушить верхний уровень Лабиринта, убив всех обитателей Семиколонного Зала. Вадриар убежал вместе с этим знанием, но получил проклятье от шамана троглодитов, не позволяющее ему поделиться этим знанием с другими и не дающее ему покинуть гору.

В результате Вадриар охвачен бесконечным ужасом. Он что-то бормочет, путается в своих же ногах, и везде ожидает какие-то засады. Несмотря на эти недостатки он самый умный в Зале. Если ИП нужна информация об истории Лабиринта, все посылают их к Вадриару. Обычно он находится в «Полумесяце», но он часто один спускается в Лабиринт в поисках новых знаний и способа остановить культ Торога.

Ординатор Арканис

Ординатор Арканис носит чёрную мантию и золотую маску, изображающую бесстрастное человеческое лицо. Эта таинственная личность служит в Семиколонном Зале мировым судьёй. Будучи представителем Магов Саруула, Ординатор Арканис разбирает споры и жалобы.

Ординатор Арканис не один. Все Маги Саруула по очереди одевают золотую маску и чёрную мантию. Когда в Зал входит Ординатор Арканис, обитатели дрожат от страха. Нередко Ординатора Арканиса не видно несколько недель или даже месяцев, после чего он появляется и исполняет закон или разбирает жалобы. В большинстве случаев Суждение Ординатора Арканиса быстро, сурово и обычно смертельно — магам не хочется содержать тюрьмы или накладывать незначительные штрафы.

Большинство обитателей Зала знают, что они могут призвать Ординатора Арканиса, произнеся его имя, стоя напротив большой статуи минотавра.

Человек Маг Саруула — **Контроллер 12 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 700

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +5
Хиты 116; **Ранен** 58
КД 26; **Стойкость** 24, **Реакция** 25, **Воля** 27
Скорость 6

Огненный посох (стандартное; неограниченно) ✦ **Огонь, Оружие**
+17 против КД; урон огнём 1к8 + 3 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Магическая стрела (стандартное; неограниченно) ✦ **Силовое поле**
Дальнобойный 20; +16 против Реакции; урон силовым полем 2к4 + 6.

Ядовитый саван (стандартное; на сцену) ✦ **Яд**
Вспышка 3; +16 против Стойкости; урон ядом 1к8 + 6 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Огненный взрыв (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**
Вспышка 2 в пределах 20 клеток; +16 против Реакции; урон огнём 3к6 + 6.

Ледяная змея (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Холод**
Дальнобойный 10; +16 против Реакции; урон холодом 2к12 + 6 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Великаний, Драконий, Общий
Навыки Магия +11
Сил 10 (+6) **Лов** 14 (+8) **Мдр** 17 (+9)
Тел 12 (+7) **Инт** 22 (+12) **Хар** 12 (+7)

Снаряжение мантия, *огненный посох +3*, волшебная палочка

Сурина

Сурина — сильный и крепкий ветеран сражений с гноллами и их демоническими союзниками в северных пустошах. Будучи колдуном-драконорождённым и преданным последователем Эратис, она считает, что должна делать все, что в

её силах, чтобы оттолкнуть надвигающийся хаос. Она недавно пришла в Семиколонный Зал, надеясь основать здесь укреплённый лагерь, откуда она будет наносить удары по чудовищам Подземья. Пока к ней никто не присоединился, и Маги Саруула игнорируют её.

Сурина фанатична, она пойдёт на всё что угодно, лишь бы достичь своей цели. Она постоянно призывает изгнать из Зала Гендара и дуэргаров. Однако ненависть к беспорядку довела её до того, что теперь она катится по наклонной. Подгоняемая бесом по имени Меззотраксиар, она считает, что борьба может привести к большому добру в будущем.

Когда Сурина не проповедует в Зале и не исследует Лабиринт, она находится или в Храме Скрытого Света или в далёком «голубином гнезде».

Искатели приключений могут стать её врагами, если будут вести дела с фракциями в зале, которые она считает злыми. В противном случае она пытается нанять их для кампании по зачистке Подземья.

Сурина **Налётчик 5 уровня**
Средний природный гуманоид, драконорождённый Опыт 200

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +3
Хиты 65; **Ранен** 32; смотрите также *ярость драконорождённого*
КД 19; **Стойкость** 18, **Реакция** 16, **Воля** 17
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+10 против КД (+11, если ранена); урон 1к4 + 3.

Дыхание дракона (малое; на сцену) ✦ **Огонь**
Ближняя волна 3; +7 против Реакции (+8, если ранена); урон огнём 1к6 + 3.

Ярость драконорождённого (только если ранена)
Сурина получает расовый бонус +1 к броскам атаки.

Мистический заряд (стандартное; неограниченно)
Дальнобойный 10; +8 против Реакции; урон 1к10 + 3.

Огненный болт (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Огонь**
Дальнобойный 10; +8 против Реакции; урон огнём 3к6 + 3, и соседние с целью существа получают урон огнём 1к6 + 3.

Аверннийское извержение (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**
Вспышка 1 в пределах 10 клеток; +8 против Реакции (+9, если ранена); урон огнём 2к10 + 3, и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Бесплотный шаг (движение; на сцену)
Драконорождённый колдун телепортируется на 3 клетки и получает бонус таланта +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +10, Знание Улиц +10, История +9, Магия +9
Сил 13 (+3) **Лов** 12 (+3) **Мдр** 10 (+2)
Тел 17 (+5) **Инт** 14 (+4) **Хар** 16 (+5)

Снаряжение кожаный доспех, кинжал

Террлен Ощущий Тьму

Террлен, мужчина средних лет с обветренным лицом и тихим характером, страдает от проклятья ликантропии. Он ничего не знает о своей природе оборотня. В человеческой форме он — исследователь, ведущий караваны вдоль Сточной Дороги. Иногда он также спускается в Лабиринт, ибо является опытным проводником. Навыки Террлена известны всем (Подземелья +10), и, несмотря на то, что некоторые его экспедиции завершились неудачей, население Зала рекомендует его услуги.

Когда Террлен опускается слишком глубоко в Лабиринт, он становится смертоносным чудовищем. Большая часть его неудачных экспедиций погибла от его же рук. У Террлена остаются от этого только смутные воспоминания, похожие на сон. Если искатели приключений нанимают его (10 зм в день), то он в любой момент может обратиться против них (используйте статистику оборотня волка 8 уровня из *Бестиария*).

Террлен может избавиться от проклятья, если вспомнит, как он его получил. Несмотря на то, что память его затуманена, он помнит невероятно тихий зал в западной части Лабиринта (Дома Тишины), где он активировал волшебную ловушку. Ему показалось, что ловушка никак не сработала, но это и есть источник проклятья. Если ИП смогут уничтожить зло, поселившееся в Домах Тишины, возможно, они смогут снять проклятье.

Харвин

Харвин — шпион-доппельгангер, работающий на Гриммержульских дуэргаров. Он выдаёт себя за человеческого торговца и выполняет сразу две задачи. Во-первых, он заключает нелегальные сделки для клана Гриммержуль. Он находит работорговцев, контрабандистов и прочий люд, нужный дуэргарам. Во-вторых, он приглядывает за искателями приключений, способными доставить неприятности его нанимателям. Иногда он нанимает искателей приключений для охраны своих караванов, оценивая их и отмечая их способности.

Когда Харвин находится в Семиколонном Зале, он проводит время в «Полумесяце». Обычно всё, что будет сказано здесь вслух, достигнет ушей его нанимателей дуэргаров.

Чаррак

Этот кобольд мал даже для стандартов своей расы. Изгнанный из туннелей своего племени за провалившийся заговор против короля кобольдов, теперь он клянчит монеты в Семиколонном Зале, а иногда выполняет посильную работу для торговцев.

Благодаря размеру и раздражающим манерам, Чаррака часто игнорируют, и он видит многие события и сделки в Зале. Его раболепство сменяется холодным расчётливым умом, когда он пытается продать информацию. Он старается заключать такие сделки, чтобы заработать побольше, не подвергая при этом свою жизнь опасности, так что клиентам он предоставляет только самые полезные и дорогие кусочки информации.

Случайные сцены

Пока искатели приключений путешествуют по извилистым проходам Лабиринта, они могут встретить множество существ, блуждающих по туннелям и пещерам. Здесь приведены примеры сцен и руководство по тому, как определить, когда ИП столкнутся с блуждающим чудовищем.

Каждый час путешествия по Лабиринту ИП совершают бросок 1к20 и добавляют следующие модификаторы:

Ситуация	Модификатор
Сцены не было	+2 за каждый час
Шумная ходьба	+2
Тихая ходьба (Сл Скрытности 10)	-2
Рядом с обитаемой частью Лабиринта	-2

При результате 20 и выше искатели приключений сталкиваются с блуждающей стаей чудовищ. Вы можете создать свои собственные сцены или использовать сцены, приведённые здесь. Вне зависимости от того, что вы выберете, вы можете решить, будет ли сцена связана со всем приключением, или она будет изолированной.

Если вы используете представленные здесь сцены, определите с помощью броска 1к10 сцену для использования. Статистика для представленных здесь существ есть в *Бестиарии*. Для каждой сцены приведён уровень и стоимость в опыте для отряда из пяти ИП. Когда ИП пройдут сцену, уберите её из списка. Вы можете добавить свои собственные сцены, чтобы заменить использованные, развивая историю своей кампании. Например, гноллы Черноклыки из Колодца Демонов могут желать отомстить ИП, послав патрули для охоты на них.

1. Искатель сокровищ

Уровень сцены 4, 875 опыта

1 запирающее смерть умертвие
4 гнилокрылых зомби

Умертвие по имени Аз'Аль'Бани привёл четырёх гнилокрылых зомби в Лабиринт в поисках спрятанной могилы некроманта-минотавра. Могила называется Двор Костей и должна находиться где-то у водоёмов. У умертвия есть серебряный ключ, напоминающий человеческую бедренную кость: он считает, что им можно отпереть могилу.

При встрече с противниками Аз'Аль'Бани использует тактику набегов, посылая вперёд зомби группами по двое, чтобы разделить искателей приключений. После этого он концентрируется на той группе, что поменьше и хуже защищена. Он с готовностью жертвует зомби, и став раненым, сдаётся и предлагает ключ в обмен на свободу.

Вы должны определить, какие сокровища, если они вообще есть, хранятся во Дворе Костей и какие существа скрываются там.

2. Нападение стаи

Уровень сцены 4, 875 опыта

7 гиен

После того как гноллы Черноклыки пришли в Лабиринт, но до того как они заселили Колодец Демонов, они прошли серию сражений с троллями, живущими в пещерах под Залой Глаз. Гноллы эти сражения проиграли, и несколько их гиен затерялось в Лабиринте. Эта стая гиен нападает на искателей приключений сразу с нескольких сторон. Изголодавшись, и желая мяса, гиены сражаются до смерти.

3. Самозваный король

Уровень сцены 4, 875 опыта

1 дварф арбалетчик
4 человека берсерка

Дварф Таин Карданас был изгнан из клана за убийство брата в споре из-за азартной игры. Будучи жадным, меркантильным, и страдающим от мании величия, он поклялся основать новый клан дварфов под Громовым Шпилем. Он нанял четырёх охранников и с их помощью спустился в Лабиринт в поисках сокровищ и подданных. Когда его встречают искатели приключений, он носит потемневшую серебряную корону и требует, чтобы они склонились перед ним. Пока ИП обращаются с Таином с уважением, он и его последователи вежливы и отвечают на вопросы. Однако при малейших признаках неподчинения Таин нападает. Став раненым, он пытается убежать, поклявшись отомстить.

4. Пожиратель

Уровень сцены 5, 1 000 опыта

1 студенистый куб
3 призрака

По проходам Лабиринта скользит студенистый куб, сопровождаемый тремя призраками. Призраки — это останки от искателей приключений, сожранных кубом, а их скелеты всё ещё находятся в кубе. Призраки нападают на ИП, чтобы те не убили куб и не нашли на одном из скелетов каменную плитку. Эта плитка — карта сокровищ, изображающая глубокую шахту примерно 120 см шириной, спускающуюся на 60 метров в камеру, окружённую странными сосудами. На плитке написано, что заполнение сосудов кровью бессмертных, таких как ангелы и дьяволы, заставит появиться грандиозное сокровище. Местонахождение шахты, сокровища и чудовищ определите сами.

5. Красноглазая Банда
Уровень сцены 5, 1 000 опыта

1 яростный дрейк
3 багбира воина
1 прядущий паутину эттеркап

Красноглазая Банда это небольшой отряд разбойников, охотящийся на искателей приключений и тех, кто странствует по Лабиринту. Они используют самую простую тактику. Эттеркап скрывается на выступе, наблюдая за проходом. Когда ИП проходят мимо, эттеркап использует свой талант *опутанная местность*, чтобы запечатать туннель, а *багбиры* нападают. Один *багбир* едет верхом на яростном дрейке. Если кто-нибудь из персонажей попытается убежать или если ИП в плохих доспехах позади отряда окажется уязвимым, эттеркап спрыгивает и атакует его. Вы можете решить, что обитатели Зала или сами Маги Саруууна назначили награду за уничтожение этих разбойников.

6. Стая летучих мышей
Уровень сцены 5, 1 000 опыта

5 огненных летучих мышей

Несколько огненных летучих мышей подожгли в Лабиринте кучу деревянных балок. Сперва ИП обнаруживают густой дым впереди. Они понимают, что обойти это место можно, но на это потребуется целый час. Дымная область сильно заслонена и если ИП входят в дым, на них обрушивается стая огненных летучих мышей. У всех существ в дыму есть покров, и у мышей и у ИП. Когда ИП победят мышей, они могут пойти вычислять источник огня. Горящие балки находятся рядом с горным оборудованием, принадлежащим компании «Глубинный самоцвет». Шахтёры могут обвинить ИП в том, что это они сожгли балки или могут отблагодарить их, если ИП постараются что-нибудь спасти из огня.

7. Гнездо крутиков
Уровень сцены 6, 1 375 опыта

1 крутик лорд логова
5 взрослых крутиков

ИП натыкаются на гнездо крутиков. Когда-то эти существа жили в нижних частях Лабиринта, но были оттуда выгнаны красным драконом, сделавшим из их логова охотничьи угодья. Голодные и доведённые до отчаянья крутики нападают толпой, пытаясь одолеть искателей приключений, если те подойдут слишком близко к их новому логову. Если ИП обыщут логово, они найдут покусанное кольцо-печатку, принадлежащее искателю приключений, недавно спустившемуся в Лабиринт. Имя этого искателя приключений, историю, и награду за доказательство его смерти определите сами.

8. Тёмный культ
Уровень сцены 6, 1 275 опыта

1 тифлинг еретик
2 шипастых дьявола
3 человека берсерка

Мартарос, тифлинг, служащий Асмодею, рыскает по Лабиринту в поисках гноллов, чтобы схватить их в плен и допросить. Жрецы Асмодея волнуются о демонической деятельности в Лабиринте и хотят победить демонов, захватив при этом источники силы, которые они здесь ищут. Мартарос пытается заговорить с ИП, а его союзники в это время прячутся. Если он подозревает, что они ищут гноллов, то он просится пойти с ними. Когда его союзники выпрыгивают из засады, Мартарос предаёт отряд. Он убегает, если станет раненым, возвращаясь позже с подкреплением, чтобы или захватить Колодец Демонов или охотиться на ИП из чувства мести.

9. Крестоносцы троглодитов
Уровень сцены 7, 1 500 опыта

1 троглодит певец проклятий
1 троглодит пронзатель
2 троглодита мучителя
1 ангел доблести

Небольшой отряд троглодитов из Подземья отправился в Лабиринт для грабежа. Ангел доблести, дар от Торога певцу проклятий, защищает певца, а остальные троглодиты устремляются вперёд. Из-за того, что эти существа находятся в крестовом походе во имя Торога, они предпочитают смерть отступлению. У певца проклятий есть карта, вытатуированная на руке, показывающая местонахождение храма Торога. Вы можете связать эту сцену или карту с Мудрецом Вадриаром и его несчастьем (смотрите на странице 16).

10. Гноллы мародёры
Уровень сцены 8, 1 900 опыта

1 барлгура
1 гнолл демонический бич
2 гнолла мародёра
3 гнолла знатока охоты
1 гоблин чёрный клинок

Эти мародёры рыщут по Лабиринту, распространяя смерть и разрушение. Гоблина зовут Модрег, это раб, которого гноллы взяли в плен. Если ИП убивают демонического бича, он вырывается и начинает им помогать. Если он выживает, он умоляет о пощаде и предлагает свои услуги ИП. Если с ним хорошо обращаться и кормить, он будет заботиться о лагере отряда, будет чистить их одежду и нести снаряжение. Если с ним плохо обращаться, он убежит при первой же возможности. Он сражается, если на него напасть, но убежит, если не зажат в угол.

ДУЭРГАР

Дуэргары — дальние родственники дварфов. Это мрачная, алчная раса, получившая свои пороки от долгой связи с дьяволами и их магией. Известные также как «серые дварфы», дуэргары по-прежнему любят горное дело и обработку металла.

Низкие и крепко скроенные, дуэргары достигают в высоту примерно 130 см, а весят примерно 90 кг. У них обычно серая или чёрная кожа. У всех дуэргаров огненно-жёлтые глаза. В волосах и бороде дуэргаров скрываются длинные твёрдые иглы, покрытые ядом. Они могут выдёргивать и метать эти иглы как кинжалы.

Тактика дуэргаров

Храбрости дуэргарам не занимать. Они умные, стойкие и свирепые враги, не заботящиеся о честном сражении. Для уничтожения врагов они часто используют яд и огонь.

Дуэргары разведчики начинают сражение с использования *невидимости* и перемещения в выгодную позицию. В следующем раунде они нападают, получая от невидимости боевое превосходство. Они предпочитают избегать рукопашного сражения, используя во время перезарядки *невидимости* свои арбалеты.

Сокрушительные солдаты дуэргаров сражаются отчаянно, не страшась боя. Они редко отвлекаются на использование *игл из бороды*.

Дуэргары стражи начинают сражение с использования *иглы из бороды*, после чего уже вступают в рукопашный бой. Обычно они используют *дьявольский гнев* в первом же раунде сражения, если им нет прямой угрозы.

Дуэргары теурги владеют зловещей магией. Они стремятся как можно раньше использовать в бою *волну отчаяния*, после чего уничтожают врагов *мерзкими испарениями* и *серным дождём*. Теурги не заботятся о том, что в зону этих талантов попадут другие дуэргары, потому что у них есть сопротивляемость огню и ядам.

Дуэргаров шахтёров, используемых сильными собратьями в качестве пушечного мяса, часто посылают в сражение первыми, чтобы проверить силы врага и причинить как можно больше урона, после чего шахтёры неизбежно погибают.

Знание о дуэргарах

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию о дуэргарах.

Сл 15: Долгие связи с дьявольскими силами дали дуэргарам сопротивляемость ядам и огню. Эти свойства так вошли в их тела, что у многих в волосах даже растут ядовитые иглы.

Сл 20: Когда-то давно дуэргары были большим кланом дварфов, обитавшем глубоко в Подземье и попавшим под влияние иллитидов. Бессчётные годы они были рабами, после чего восстали и добыли свободу сражениями. Теперь дуэргары часто обитают в вулканических частях Подземья.

Сл 25: За долгие годы неволи дуэргары посчитали, что Морадин отвернулся от них, и они обратились за силой к дьявольским богам. Скрестившись с дьяволами, они стали многократно сильнее, и большинство стало поклоняться Асмодею.

Дуэргар разведчик — Соглядатай 4 уровня
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) — Опыт 175

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +9; тёмное зрение
Хиты 48; **Ранен** 24
КД 19; **Стойкость** 17, **Реакция** 17, **Воля** 16
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+8 против КД; урон 1к10 + 2.

Арбалет (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+9 против КД; урон 1к8 + 3.

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**
Дальнобойный 3; +9 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Боевое превосходство
Когда у дуэргара разведчика есть боевое превосходство, его рукопашные и дальнобойные атаки причиняют дополнительно 2к6 урона при попадании.

Невидимость (малое; перезарядка ⚄ ⚄ ⚄)
Дуэргар разведчик может стать невидимым до конца его следующего хода. Он становится видимым, если совершает стандартное действие.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11, Скрытность +10
Сил 15 (+4) **Лов** 17 (+5) **Мдр** 14 (+4)
Тел 18 (+6) **Инт** 10 (+2) **Хар** 7 (+0)

Снаряжение кольчуга, боевой молот, арбалет, 10 болтов

Дуэргар сокрушительный солдат — Громила 6 уровня
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) — Опыт 250

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение
Хиты 90; **Ранен** 45
КД 19; **Стойкость** 20, **Реакция** 16, **Воля** 18
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**
+9 против КД; урон 1к10 + 4.

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**
Дальнобойный 3; +9 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Увеличение (когда первый раз стал раненым; на сцену) ✦ **Превращение**
Дуэргар сокрушительный солдат становится Большим, занимая 4 клетки вместо 1. Все существа в клетках, которые солдат стремится занять, толкаются на 1 клетку. Сокрушительный солдат также получает досягаемость 2 и бонус +5 к броскам урона рукопашными атаками. Он остаётся Большим до конца сцены.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +12
Сил 19 (+7) **Лов** 11 (+3) **Мдр** 14 (+5)
Тел 20 (+8) **Инт** 10 (+3) **Хар** 7 (+1)

Снаряжение кольчуга, боевой молот

Дуэргар страж **Солдат 4 уровня**
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) Опыт 175

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 60; **Ранен** 30
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 15, **Воля** 16
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+11 против КД; урон 1к10 + 3.

Игла из бороды (малое; на сцену) ✦ **Яд**

Дальнобойный 3; +11 против КД; урон 1к8 + 3, и продолжительный урон ядом 2 и штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Дьявольский гнев (малое; перезарядка ⚄ ⋮⋮) ✦ **Огонь**

До начала следующего хода дуэргара он причиняет дополнительно 4 единицы урона огнём при попадании рукопашными атаками, и если в этот период соседний враг движется или совершает шаг, дуэргар страж может совершить шаг на 1 клетку немедленным ответом.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11

Сил 17 (+5)	**Лов** 13 (+3)	**Мдр** 14 (+4)
Тел 20 (+7)	**Инт** 10 (+2)	**Хар** 7 (+0)

Снаряжение кольчуга, боевой молот

Дуэргар теург **Контроллер 5 уровня**
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) Опыт 200

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 17
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 1к10 + 1.

Огненный снаряд (стандартное; неограниченно) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; +9 против Реакции; урон огнём 1к10 + 4.

Волна отчаяния (стандартное; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя волна 5; +9 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 4, и цель становится замедленной и изумлённой (спасение оканчивает и то и другое).

Мерзкие испарения (стандартное; перезарядка ⚄ ⋮⋮) ✦ **Яд**

Зональная вспышка 2 в пределах 15; +9 против Стойкости; урон ядом 1к8, и цель ослепляется до конца следующего хода теурга.

Серный дождь (стандартное; перезарядка ⚄ ⋮⋮) ✦ **Огонь**

Зональная вспышка 2 в пределах 15; +9 против Реакции; урон огнём 1к8 + 4, и цель сбивается с ног.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11

Сил 13 (+3)	**Лов** 15 (+4)	**Мдр** 14 (+4)
Тел 16 (+5)	**Инт** 18 (+6)	**Хар** 11 (+2)

Снаряжение боевой молот

Дуэргар шахтёр **Миньон 5 уровня**
Средний природный гуманоид, дварф (дьявол) Опыт 50

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 14, **Воля** 15
Иммунитет иллюзии; **Сопротивляемость** 10 огонь, 10 яд
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+8 против КД; урон 4.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная речь, Дварфский, Общий
Навыки Подземелья +11

Сил 17 (+5)	**Лов** 13 (+3)	**Мдр** 14 (+4)
Тел 20 (+7)	**Инт** 10 (+2)	**Хар** 7 (+0)

Снаряжение кольчуга, боевой молот

Сцены с дуэргарами

Дуэргары часто нападают на чужаков, зашедших на их территорию, собирая рабов для работы в шахтах и для поддержания огня в горнах. Они часто призывают дьяволов и используют другие расы, такие как троглодиты, орки и огры для поддержания порядка и покорения конкурирующих существ.

Дуэргары работорговцы, уровень сцены 5 (опыт 950)
- 3 дуэргара стража (солдат 4 уровня)
- 1 дуэргар разведчик (соглядатай 4 уровня)
- 1 шипастый дьявол (налётчик 6 уровня)

Дуэргары исследователи, уровень сцены 6 (опыт 1 275)
- 3 дуэргара сокрушительных солдата (громила 6 уровня)
- 1 дуэргар разведчик (соглядатай 4 уровня)
- 1 дуэргар теург (контроллер 5 уровня)
- 3 дуэргара шахтёра (миньон 5 уровня)

Дуэргары защитники, уровень сцены 6 (опыт 1 250)
- 2 троглодита мучителя (солдат 4 уровня)
- 2 дуэргара разведчика (соглядатай 4 уровня)
- 1 дуэргар теург (контроллер 5 уровня)
- 4 дуэргара шахтёра (миньон 5 уровня)

Бронзовый сторож

Бронзовые сторожа, созданные чтобы быть слугами и охранниками заклинателей, повинуются всем приказам хозяев. Бронзовый сторож достигает 2,7 метров в высоту и выглядит как бронзовая статуя воина минотавра. Конечности этого механизма соединены шарнирами, а в пустых глазных яблоках горит пламя. Он несёт секиру, тоже изготовленную из бронзы. Когда это существо двигается, его конечности издают металлический скрип и скрежет.

Тактика бронзовых сторожей

Как и прочим механизмам, бронзовым сторожам можно приказать стоять на страже, выполнять работу или сражаться за хозяина. Однако бронзовые сторожа были построены специально для личной охраны. Бронзовые сторожа в бою бесстрашны и неутомимы, они наносят могущественные удары своей секирой. Бронзовые сторожа с лёгкостью проходят через маленьких врагов и сражаются, пока в живых не останется ни одного врага или пока хозяин не прикажет остановиться.

Знание о бронзовых сторожах

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию.

Магия Сл 20: Бронзовые сторожа создаются ритуалом, проведённым над пустой статуей на шарнирах, сделанной из бронзы. Во время ритуала создаётся *управляющий амулет*, настроенный конкретно на этого сторожа.

Магия Сл 25: Для управления сторожем нужно носить его *управляющий амулет*. Некоторые бронзовые сторожа также требуют, чтобы новый хозяин при первом одевании амулета произнёс секретное слово. Другие создаются так, чтобы следовать приказам всем, кто носит один амулет из набора одинаковых.

Знание Улиц Сл 25: Все Маги Саруула носят одинаковые амулеты: ромбовидной формы, с бронзовым кругом, покрытым рунами. У каждого амулета есть своё секретное слово. Любой, кто оденет один из этих амулетов и произнесёт правильное секретное слово, сможет отдавать бронзовому сторожу команды.

Бронзовый сторож — Элитный солдат 7 уровня
Большой природный оживлённый (механизм) — Опыт 600

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +2; тёмное зрение
Хиты 168; **Ранен** 84
КД 25; **Стойкость** 23, **Реакция** 20, **Воля** 21
Иммунитет очарование, страх, яд; **Сопротивляемость** 5 ко всему
Спасброски +2
Скорость 5; смотрите также *неумолимое перемещение* и *громоздкий*
Единицы действий 1

Секира (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +14 против КД; урон 1к12 + 5.

Буйство (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞)

Бронзовый сторож может переместиться на 3 клетки, и все существа, меньшие его по размеру, в чьё пространство входит сторож, толкаются на 1 клетку и сбиваются с ног. После перемещения бронзовый сторож может использовать *взмах топором*.

Взмах топором (свободное, используется только после *буйства*; неограниченно) ✦ **Оружие**

Ближняя вспышка 1; +14 против КД; урон 1к12 + 5, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Громоздкий

Бронзовый сторож не может совершать шаг.

Неумолимое перемещение

Бронзовый сторож может перемещаться через пространство существ, меньших его по размеру, но он не может окончить перемещение в занятом пространстве.

Охрана (немедленный ответ, когда хозяин бронзового сторожа находится от него в пределах 2 клеток и ударен атакой; перезарядка ⚄ ⁞⁞)

Половину урона от атаки получает бронзовый сторож, а вторую половину получает хозяин.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+8) **Лов** 9 (+2) **Мдр** 8 (+2)
Тел 20 (+8) **Инт** 3 (-1) **Хар** 3 (-1)

Сцены с бронзовыми сторожами

Бронзовых сторожей можно найти везде, где их хозяевам нужны бессмертные и неутомимые механические стражи. Также их можно иногда увидеть у богатых и влиятельных людей, которым нужна самая лояльная охрана.

Бронзовые сторожа телохранители, уровень сцены 8 (опыт 1 800)

✦ 3 бронзовых сторожа (элитный солдат 7 уровня)

LUCIO PARRILLO

Энигма Векны

Энигмы Векны — это тела послушников, которые разозлили Векну, разболтав тайну или подведя своего скрытного бога другим образом. Эти странные гуманоиды используют волшебство для уничтожения врагов Векны издалека. Получив ранение, энигма Векны превращается в визжащего, когтистого берсерка.

В обычной форме энигма Векны это лысый человек с размытыми чертами лица. Обычно энигмы носят простые мантии, и у каждой есть кинжал. Став ранеными, они подвергаются ужасной трансформации. Они выпускают длинные когти и острые зубы, а кожа кусками отваливается от тел.

Энигма Векны **Контроллер 6 уровня**
Средний природный гуманоид (изменяющий форму) Опыт 250

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +10
Хиты 68; **Ранен** 34; смотрите также *потрошение плоти*
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 19
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 1к4 + 1.

Электрический снаряд (стандартное; неограниченно) ✦ **Электричество**

Дальнобойный 10; +10 против Реакции; урон электричеством 1к6 + 5, и цель становится замедленной до конца её следующего хода.

Потрошение памяти (стандартное; неограниченно) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 5; +10 против Воли; урон психической энергией 1к10 + 5, и цель не может использовать атакующие таланты на сцену, атакующие таланты на день, и приёмы (спасение оканчивает). *Последствие:* Цель изумлена до конца её следующего хода.

Жуткое зрелище (когда первый раз станет раненым; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 2; нацеливается на врагов; +10 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 3, и цель толкается на 3 клетки.

Потрошение плоти

Когда энигма Векны становится раненой, она получает регенерацию 5 и не может до конца сцены использовать таланты кроме *раздирания плоти*.

Раздирание плоти (стандартное, используется только после *потрошения плоти*; неограниченно)

+9 против КД; урон 2к8 + 5.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Магия +13

Сил 12 (+4)	**Лов** 15 (+5)	**Мдр** 15 (+5)
Тел 12 (+4)	**Инт** 20 (+8)	**Хар** 16 (+6)

Снаряжение мантия, кинжал

Тактика энигмы

В исходной форме энигма использует *потрошение памяти* для подавления знаний цели, оставляя врагу очень ограниченный арсенал талантов. Когда память возвращается, существо испытывает потрясение и практически не может действовать 1 раунд.

Энигмы держатся в стороне от сражения, используя дальнобойные атаки. Став раненой, энигма превращается в нечто ужасное, да так, что враги отшатываются от этого ужаса, что позволяет энигме устремиться вперёд и приступить к рукопашному сражению.

Знание о энигмах

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию о энигмах.

Сл 15: Многие храмы Векны охраняются магами в мантиях, называемыми «энигмами Векны».

Сл 20: Энигмы могут бить врагов молниями, причём от этого враги теряют способность быстро ходить.

Сл 25: В действительности энигмы — это ужасные изверги в человеческом обличье. Если в сражении дела идут худо, они превращаются в визжащих когтистых берсерков.

Сцены с энигмами

Энигмы охраняют священные для Векны места. Они также могут сопровождать знатных священнослужителей, играя роль телохранителей. Их способности идеально подходят для этой задачи, поскольку они могут долго держать врагов на расстоянии, а затем превращаться в отличных рукопашных бойцов.

Телохранители Векны, уровень сцены 6 (опыт 1 275)
- 3 энигмы Векны (контроллер 6 уровня)
- 2 человека берсерка (громила 4 уровня)
- 1 человек маг (артиллерия 4 уровня)

LUCIO PARRILLO

НОРКЕР

Норкеры — это злобные гоблиноиды с невероятно толстой шкурой и ужасным характером. Несмотря на то, что норкеры происходят из Стихийного Хаоса, они дают жизнеспособное потомство и постепенно распространяются по миру. Норкеры — это гоблины, искорёженные воздействием энергий Стихийного Хаоса. Их души искажены, а тела изменены, так что в итоге получаются практически бессмысленные чудовища с толстой бородавчатой шкурой, прочной, как стальной доспех.

Их глупость делает их отличными слугами волшебников и подобных им личностей. Ими легко управлять, их трудно одолеть в бою, и они вряд ли додумаются до заговора против хозяина.

Тактика норкеров

Норкеры атакуют большим числом, устремляясь вперёд бесстрашной толпой. Их толстая шкура даёт и защиту, и чувство неуязвимости.

Когда врага окружает несколько норкеров, они каждый раунд по очереди делают противника помеченным, используя *свирепость*, не давая противнику убить их по очереди. Они бесстрашны и целиком полагаются на *неустанную выносливость*, чтобы сражаться даже в самых безвыходных положениях.

Если присутствует несколько видов норкеров, то солдаты и громилы идут вперёд и занимаются врагом, пращники держатся на расстоянии и осыпают врагов ядрами, а соглядатаи уходят в тень, чтобы ударять исподтишка. Часто группу норкеров возглавляет норкер берсерк, главным образом благодаря его огромной силе и элитному статусу.

Знание о норкерах

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о норкерах.

Сл 15: Норкеры — яростные воины, кусающие всех, кто атакует их в рукопашном сражении. Благодаря яростным атакам, никто не может себе позволить игнорировать норкера в бою.

Сл 20: Норкеры пришли из Стихийного Хаоса, и их магическая природа позволяет им вытягивать стихийную энергию для лечения ран.

Сл 25: В храмах Векны часто используют норкеров в качестве стражей и прислужников, потому что эти существа не способны что-либо выучить, а значит и не могут выдать секреты.

Норкеры также находятся рядом с храмами Тариздуна, притягиваемые пагубным влиянием этой сущности. Такое притяжение намекает на какую-то связь между ними.

Сцены с норкерами

Норкеры практически всегда находятся рядом со своими хозяевами, которые за такую работу кормят их и позволяют грабить убитых. Их способности делают их отличными солдатами, защищающими колдунов, волшебников и всех, кто практикует волшебство. Жрецы Векны разводят и тренируют легионы норкеров в качестве пушечного мяса.

В дикой местности норкеры существуют за счёт набегов, грабежей и охоты. У некоторых норкеров хватает ума, чтобы стать вождями.

Нападение норкеров, уровень сцены 4 (опыт 875)

- 4 норкера (солдат 3 уровня)
- 1 человек маг (артиллерия 4 уровня)
- 1 энигма Векны (контроллер 6 уровня)

Набег норкеров, уровень сцены 5 (опыт 1 000)

- 2 норкера (солдат 3 уровня)
- 1 норкер пращник (артиллерия 3 уровня)
- 1 норкер берсерк (элитный громила 4 уровня)
- 1 норкер теневой клинок (соглядатай 5 уровня)

LUCIO PARRILLO

Норкеры охранники, уровень сцены 6 (опыт 1 329)
- 3 норкера (солдат 3 уровня)
- 1 человек маг (артиллерия 4 уровня)
- 8 норкеров пехотинцев (миньон 3 уровня)
- 2 норкера теневых клинка (соглядатай 5 уровня)

Норкеры мародёры, уровень сцены 6 (опыт 1 390)
- 2 норкера берсерка (элитный громила 4 уровня)
- 5 норкеров пехотинцев (миньон 3 уровня)
- 1 норкер теневой клинок (соглядатай 5 уровня)
- 2 норкера пращника (артиллерия 3 уровня)

Норкер — Солдат 3 уровня
Маленький природный гуманоид (гоблин) — Опыт 150

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 49; **Ранен** 24
КД 19; **Стойкость** 16, **Реакция** 13, **Воля** 14
Скорость 6

Боевой топор (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1к10 + 2.

Ответный укус (немедленный ответ, когда ударен рукопашной атакой; неограниченно)

Норкер совершает атаку укусом по атакующему, если тот находится в пределах досягаемости: +10 против КД; урон 1к6 + 2.

Свирепость (малое; неограниченно)

Враг, которого норкер атаковал в этом раунде, становится помеченным.

Неустанная выносливость (малое, используется только в раненом состоянии; один раз в раунд; неограниченно) ✦ **Исцеление**

Норкер восстанавливает 5 хитов.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +8, Выносливость +9, Скрытность +7
Сил 14 (+3) **Лов** 12 (+2) **Мдр** 11 (+1)
Тел 17 (+4) **Инт** 6 (-1) **Хар** 7 (-1)

Снаряжение кожаный доспех, боевой топор

Норкер пращник — Артиллерия 3 уровня
Маленький природный гуманоид (гоблин) — Опыт 150

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 37; **Ранен** 18
КД 15; **Стойкость** 15, **Реакция** 16, **Воля** 13
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1к4 +1.

Праща (стандартное; неограниченно)

Дальнобойный 10; +10 против Реакции; урон 1к6 + 2.

Ответный укус (немедленный ответ, когда ударен рукопашной атакой; неограниченно)

Норкер пращник совершает атаку укусом по атакующему, если тот находится в пределах досягаемости: +10 против КД; урон 1к6 + 1.

Неустанная выносливость (малое, используется только в раненом состоянии; один раз в раунд; неограниченно) ✦ **Исцеление**

Норкер пращник восстанавливает 5 хитов.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Скрытность +8
Сил 12 (+2) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 11 (+1)
Тел 13 (+2) **Инт** 6 (-1) **Хар** 7 (-1)

Снаряжение кожный доспех, праща, 20 ядер, кинжал

Норкер берсерк — Элитный громила 4 уровня
Маленький природный гуманоид (гоблин) — Опыт 350

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение
Хиты 136; **Ранен** 68
КД 16; **Стойкость** 16, **Реакция** 15, **Воля** 15
Скорость 6

Цеп (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+8 против КД; урон 1к10 + 3.

Двойной удар (стандартно; неограниченно) ✦ **Оружие**

Норкер берсерк совершает две атаки цепом по одной и той же цели. Если обе атаки попали, цель толкается на 1 клетку.

Ответный укус (немедленный ответ, когда ударен рукопашной атакой; неограниченно)

Норкер берсерк совершает атаку укусом по атакующему, если тот находится в пределах досягаемости: +7 против КД; урон 1к6 + 3.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +10, Выносливость +11
Сил 16 (+5) **Лов** 12 (+3) **Мдр** 11 (+2)
Тел 18 (+6) **Инт** 5 (-1) **Хар** 5 (-1)

Снаряжение кожаный доспех, цеп

Норкер теневой клинок — Соглядатай 5 уровня
Маленький природный гуманоид (гоблин) — Опыт 200

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Хиты 50; **Ранен** 25
КД 19; **Стойкость** 17, **Реакция** 16, **Воля** 15
Скорость 6

Короткий меч (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 1к6 + 2.

Теневой удар (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 2к6 + 2, и теневой клинок совершает шаг на 2 клетки и становится невидимым до начала своего следующего хода.

Ответный укус (немедленный ответ, когда ударен рукопашной атакой; неограниченно)

Норкер пращник совершает атаку укусом по атакующему, если тот находится в пределах досягаемости: +11 против КД; урон 1к6 + 2.

Боевое превосходство

Если у норкера теневого клинка есть боевое превосходство, его рукопашные атаки при попадании причиняют дополнительно 2к6 урона.

Неустанная выносливость (малое, используется только в раненом состоянии; один раз в раунд; неограниченно) ✦ **Исцеление**

Норкер теневой клинок восстанавливает 5 хитов.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +10, Выносливость +11
Сил 14 (+4) **Лов** 16 (+5) **Мдр** 12 (+3)
Тел 14 (+4) **Инт** 7 (+1) **Хар** 6 (+1)

Снаряжение кожаный доспех, короткий меч

Норкер пехотинец — Миньон 3 уровня
Маленький природный гуманоид (гоблин) — Опыт 38

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 19; **Стойкость** 16, **Реакция** 13, **Воля** 14
Скорость 6

Цеп (стандартное; неограниченно) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 3.

Рой норкеров

За каждого норкера пехотинца, атакующего ту же самую цель, увеличьте причинённый урон на +1.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +8, Выносливость +9, Скрытность +7
Сил 14 (+3) **Лов** 12 (+2) **Мдр** 11 (+1)
Тел 17 (+4) **Инт** 6 (-1) **Хар** 7 (-1)

Снаряжение кожаный доспех, цеп

Фалагар

Фалагары — это хищники из Подземья, ползущие по трещинам и узким туннелям и устраивающие засады, атакуя щупальцами и отдирая плоть от костей. Фалагары редки, но их смертельные атаки получили широкую славу.

Фалагар — **Элитный контроллер 6 уровня**
Большой природный магический зверь — Опыт 500

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +9; Чувство вибрации 10
Хиты 142; **Ранен** 71
КД 19; **Стойкость** 19, **Реакция** 17, **Воля** 15
Спасброски +2
Скорость 6, копая 6
Единицы действия 1

Щупальце (стандартное; неограниченно)

Досягаемость 4; +11 против КД; урон 2к6 + 5, и цель становится захваченной (пока не высвободится).

Шквал щупалец (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅)

Ближняя вспышка 2; +11 против КД; урон 2к6 + 5, и цель становится захваченной (пока не высвободится).

Переваривающие щупальца ✦ Кислота

Все существа, захваченные фалагаром, в начале его хода получают урон кислотой 1к8 + 2.

Угрожающая досягаемость

Фалагар может совершать провоцированные атаки по всем врагам, находящимся в его досягаемости (4 клетки).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +10

Сил 20 (+8)	**Лов** 15 (+5)	**Мдр** 13 (+4)
Тел 15 (+5)	**Инт** 8 (+2)	**Хар** 10 (+3)

Тактика фалагаров

Фалагары охотятся в проходах Подземья, скрываясь в узких трещинах или закапываясь под землю и ожидая добычу. Фалагары бесстрашны, и известны случаи их нападения на воинские части и торговые экспедиции. Обычно фалагар пытается убить одну цель и утащить труп, но иногда они сражаются до смерти.

Знание о фалагарах

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию о фалагарах.

Сл 15: Фалагары — это закапывающиеся хищники, использующие длинные щупальца для захвата и раздавливания врагов. Щупальца фалагара покрыты небольшими ртами, из которых течёт кислота. Фалагары используют эту едкую жидкость для переваривания врагов во время захвата.

Сцены с фалагарами

Фалагары скрываются в больших трещинах, в пещерах с земляными стенами или полом, а также в каналах и высохших колодцах.

Фалагары охотятся в одиночку, но иногда рядом с их охотничьими угодьями скрываются другие существа, пытающиеся утащить раненых уцелевших или вырывающих еду у самого фалагара. Этим любят заниматься душители, потому что они могут забраться на стены и потолок, куда не достанут щупальца фалагара.

Засада фалагара, уровень сцены 6 (опыт 1 350)
- ✦ 2 фалагара (элитный контроллер 6 уровня)
- ✦ 2 пещерных душителя (соглядатай 4 уровня)

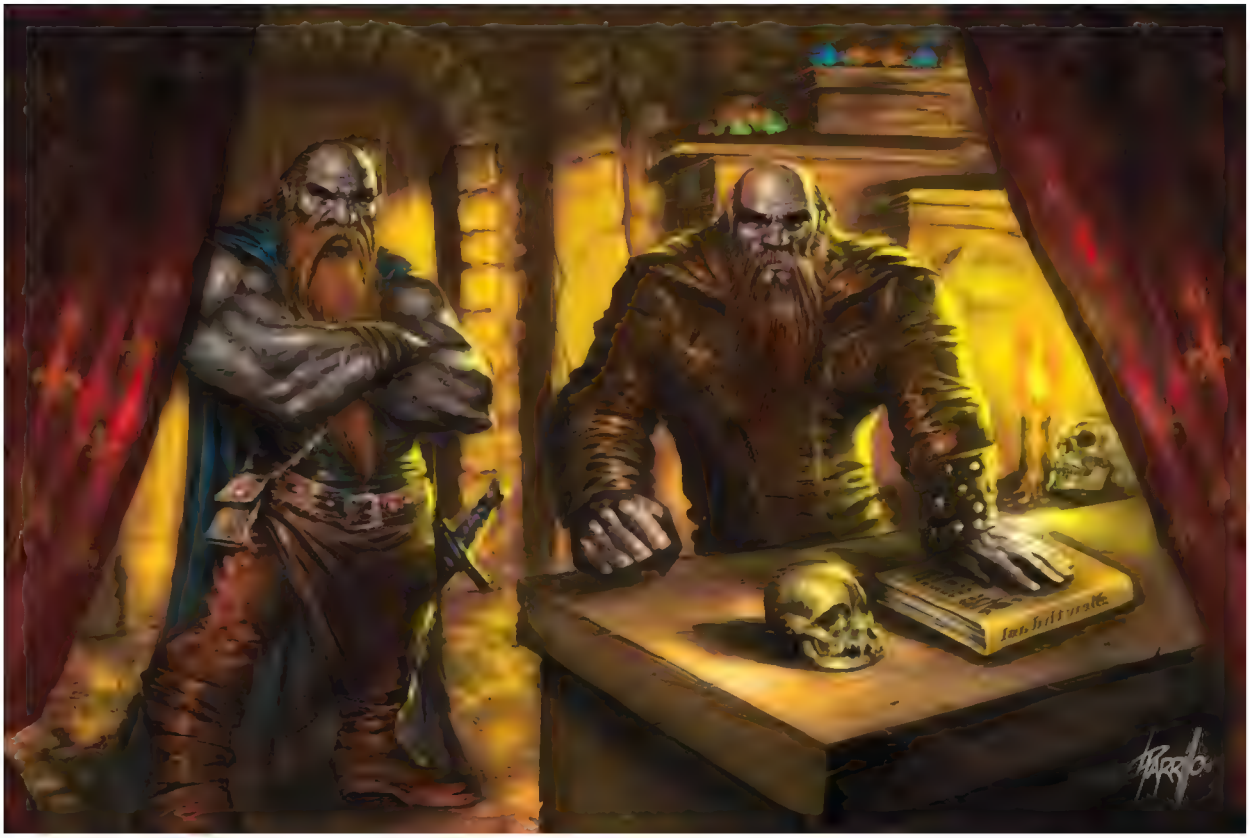
LUCIO PARRILLO

Вид Семиколонного Зала

На подходе к Залу Глаз

JIM PAVELEC (2)

Вид Залы Глаз



Внутри Гриммержульской фактории

IM PAVEL CLAUDIO PARRILLO

Вид Рогатой Крепости

Встреча Муркельмора

LUCIO PARRILLO (2)

Дверь во внутреннее святилище

Внутри храма Векны

LUCIO PARRILLO/RON LEMEN

Вид Алого Кнута

Вид Стонущих Колонн

RON LEMEN (2)

D&D